Vue d'ensemble

Vous endossez le rôle du maire de la ville Libre et Hanséatique d'Hambourg dans les années 1890 et il va falloir vous créer un réseau grâce aux puissants habitants de la ville. Vous serez en compétition avec vos adversaires pour l'influence, le pouvoir et les titres. Votre but ultime est de devenir le Maire Suprême d'Hambourg.

En utilisant vos cartes, vous devrez tenter d'assigner différents lieux et d'ensuite y construire des bâtiments, d'établir le zoo et le jardin botanique et également d'étendre les murs de la cité. Vos bâtiments vous apporteront des capacités, de l'argent et des points de victoire.

Le joueur avec le plus de points à la fin du décompte est déclaré vainqueur et devient le nouveau Maire Suprême d'Hambourg. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent remporte la partie.

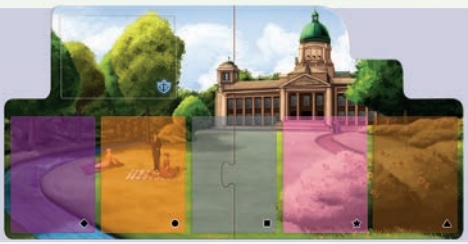
Matériel

• 1 Plateau de jeu

Il représente différents quartiers de la ville d'Hambourg sur lesquels vous devrez placer vos tuiles et déplacer vos pions ainsi que la piste de score pour noter vos points de victoire.

• 1 plateau Plantes et Fleurs

Ce plateau sert à poser les pioches de cartes et la réserve de marqueurs Activation.



• 1 pion Blason et 1 pion Stefan Feld

Assemblez ces deux pions avant votre première partie.

• 280 cartes de jeu

Rectos:

Il y a 12 cartes pour chacun des aspects de la vie suivants: Armée, Art, Artisanat, Autorités, Banque, Cirque, Citoyenneté, Commerce, Eglise, Migration, Industrie, Loisirs, Mysticisme, Pègre, Police, Port, Santé, Société secrète, Théâtre, Université ainsi que 20 cartes Zoo et 20 cartes Parc.

Versos:

Les rectos et versos des cartes ont des symboles spécifiques en fonction des couleurs des cartes afin d'aider les personnes daltoniennes. Vous trouverez les même symboles sur le plateau de jeu, le plateau Plantes et Fleurs ainsi que les plateaux Joueur.

violet ◆ orange ● gris ■ rose ★ marron ▲

• 75 ouvriers

15 pour chacune des couleurs suivantes: violet, orange, gris, rose et marron.

• 30 pièces 1 Mark

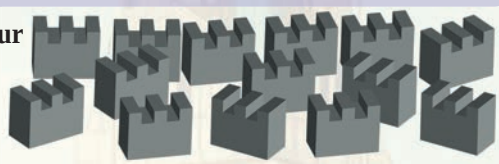
• 10 pièces 3 Marks

• 10 jetons Accident ronds et noirs

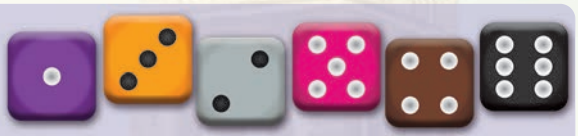
Recto:

Versos: Ils représentent les accidents: inondation, incendie, éboulement, émeute et maladie.

• 50 sections de mur



• 6 Dés



5 dés de la couleur des différentes cartes plus un dé noir.

• 4 jetons Temps

Ces jetons sont placés sur l'horloge de l'Église Saint- Michel et ils indiquent le tour de jeu en cours.

• 40 marqueurs Activation

Vous avez besoin de ces marqueurs pour activer certains bâtiments.

• 8 Clercs*

• 8 Statues Hans Hummel*

Avant votre première partie, placez chaque statue dans son socle octogonal. Chaque statue rapporte des points de victoire allant de 2 à 9.

*Matériel de la version DELUXE**

Matériel de la version CLASSIQUE

• 1 livret de règles

• 1 Supplément avec l'explication des cartes et des tuiles

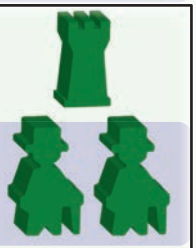
Matériel pour chacun des joueurs *(dans chacune des couleurs de joueur: rouge, vert, jaune, bleu et blanc)*

- **1 plateau Joueur**

- **1 Tuile 100/200**

- **1 Tour***
- **2 Pions Joueur***

*Matériel de la version DELUXE**



Matériel de la version CLASSIQUE

- **2 Aides de jeu:** Phases de jeu, Actions de base/ Décompte final

- **5 marqueurs de majorité**

Place de la mairie, Cartes Zoo, Bâtiments, Piste de score et Mur d'enceinte

- **15 jetons rectangulaires Risque d'accident**

3 pour chacun des différents types: inondation, incendie, éboulement, émeute et maladie

Extension 1: Les Maires

- **5 tuiles Maire**

Ces tuiles vous donnent des capacités spéciales que vous pourrez utiliser pendant la partie.

Recto *Verso*

Extension 2: Hans Hummel et la Lemonjette

- **2 Statues Hans Hummel***
- **3 Statues Lemonjette***

*Matériel de la version DELUXE**

Matériel de la version CLASSIQUE

Extension 3: Les Accidents spéciaux

- **10 jetons Accident noirs et ronds**

Ces jetons représentent des accidents encore pire que ceux de base mais qui apportent aussi de petits avantages.

Extension 4: Les Bateaux

- **6 Bateaux***

Avant votre première partie, vous devez placer chaque bateau dans son socle. Il y a un bateau pour chaque couleur de carte plus un bateau noir. Chaque bateau indique une action spéciale.

*Matériel de la version DELUXE**

Matériel de la version CLASSIQUE

Extension 5: La Bourse

- **10 tuiles Bourse**

Recto *Verso*

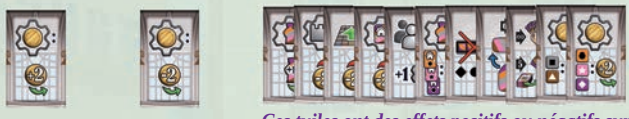
- **1 marqueur Cour de la bourse***

*Matériel de la version DELUXE**

Matériel de la version CLASSIQUE

Extension 6: Les Tuiles Clerc

- **12 tuiles Clerc**



Recto *Verso*

Ces tuiles ont des effets positifs ou négatifs sur les actions des joueurs en fonction de leurs côtés.

Vous pouvez voir ici le matériel de la version CLASSIQUE ainsi que celui de la version DELUXE. Dans la suite des règles, c'est le matériel de la version DELUXE qui est utilisé pour les illustrations. Vous avez également la possibilité d'acheter uniquement le matériel DELUXE séparément. Vous trouverez plus d'informations aux pages 22 et 23.*

Mise en place (jeu de base) – exemple pour une partie à 4 joueurs

A) Le plateau de jeu:

1 Placez le plateau au centre de la zone de jeu. Ce dernier est composé des cinq zones suivantes:

La Mairie et la Place de la Mairie avec le Binnenalster (Alster intérieur)

2 Vous trouverez dans le tableau ci-dessous une indication sur le nombre de statues dont vous aurez besoin pour votre partie, en fonction du nombre de joueurs. Placez ces statues à côté du plateau de jeu dans l'ordre décroissant des points de victoire (PV). Placez la statue avec le plus de points de victoire (PV) sur la case octogonale située à gauche de la Place de la Mairie.

	Statues avec points:							
	9 PV	*8 PV*	*7 PV*	*6 PV*	*5 PV*	*4 PV*	*3 PV*	*2 PV*
2 joueurs	✓		✓			✓		✓
3 joueurs	✓		✓	✓	✓	✓		✓
4 joueurs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 joueurs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3 Placez les 6 dés sur le Binnenalster à droite de la Mairie afin qu'ils soient prêts à être lancés.

L'Église Saint-Michel

4 Placez les 8 clercs sur la case située à droite de l'Église Saint-Michel.

5 Formez une pile avec les quatre jetons Temps placés dans l'ordre croissant (1 heure sur le dessus et 4 heures en dessous) et placez-la sur la case prévue à cet effet sur la pointe de l'église.

La Speicherstadt (quartier des entrepôts)

6 Triez les ouvriers par couleur et placez-les sur les cinq maisons correspondantes en haut de la Speicherstadt.

7 Placez les pièces sur le grand bâtiment situé sous les maisons (30 x 1 Mark, 10 x 3 Marks).

8 Placez les dix jetons Accident sur la maison en feu, côté noir visible.

9 Placez les 50 sections de mur sur le chantier situé en-dessous de la maison en feu.

Le Port

10 Nous vous recommandons de ne pas utiliser l'extension 4 "Les Bateaux" lors de votre première partie. Laissez cette zone vide et gardez les bateaux dans la boite de jeu. Si vous souhaitez tout de même utiliser cette extension, vous trouverez la mise en place à la page 17 de ce livret.

La Bourse

11 Nous vous recommandons de ne pas utiliser l'extension 5 "La Bourse" lors de votre première partie. Laissez cette zone vide et gardez les tuiles Bourse ainsi que le marqueur Cour de la Bourse dans la boite de jeu. Si vous souhaitez tout de même utiliser cette extension, vous trouverez la mise en place à la page 18 de ce livret.

B) Le plateau Plantes et Fleurs:

12 Placez le plateau près du plateau de jeu.

13 Triez les cartes en fonction de la couleur de leurs versos, mélangez les piles séparément et placez-les ensuite face cachée sur les cases prévues à cet effet où elles forment la pioche.

14 Piochez la première carte de chaque pile, mélangez ensuite les cinq cartes et placez-les près du plateau où elles forment la défausse.

15 Placez les 40 marqueurs Activation en haut du plateau où ils forment la réserve.

C) Mise en place du matériel des joueurs:

Choisissez une des couleurs de joueur. Prenez le plateau Joueur de cette couleur ainsi que les éléments suivants:

16 1 tuile 100/200; placez-la sur la case 100 de la piste de score, côté 100 visible.

17 1 Aide de jeu Phases de jeu et 1 Aide de jeu Actions de base que vous placez en-dessous de votre plateau Joueur. *Ces cartes sont recto-verso, vous trouverez un rappel du décompte au dos des actions de base.*

18 15 jetons Risque d'accident; placez-en trois sur chaque ligne de la couleur correspondante de votre plateau Joueur de façon à ce qu'ils soient le plus à gauche possible.

19 1 Tour que vous placez au centre du mur en haut de votre plateau Joueur.

20 2 Pions: placez-en un sur la case correspondant à votre couleur sur la Mairie et l'autre sur la case 5 de la piste de score.

Replacez les éléments des couleurs de joueur non-utilisées dans la boite de jeu.

21 **Pour finir, prenez chacun:**

• 5 marqueurs de majorité: placez-les sur les cases ovales de la couleur correspondante sur votre plateau Joueur, côté coloré caché.

• 5 Marks que vous gardez à portée de main près de votre plateau Joueur.

• 1 ouvrier de chacune des couleurs que vous placez sur les maisons des couleurs correspondantes sur votre plateau Joueur.

Note: *Si vous jouez avec l'extension 1 Les Maires, prenez l'argent et les ouvriers en fonction de ce qui est indiqué sur votre tuile Maire et non comme spécifié ci-dessus.*

Vous pouvez maintenant démarrer la partie.

Le joueur qui connait la signification de "Hummel, Hummel - Mors, Mors" prend le **pion Blason** (ou le pion Stefan Feld s'il préfère) et commence la partie. Si personne ne connait, choisissez aléatoirement un premier joueur.

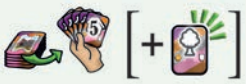
Le joueur qui possède le pion Blason/Stefan Feld est **le premier joueur**. Lors de la partie, si vous devez effectuer une action dans l'ordre de jeu, c'est toujours le premier joueur qui commence et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle générale: *Dans le cas où une règle indiquée sur une carte ou une tuile est en contradiction avec les règles de ce livret, c'est la règle sur la carte ou la tuile qui a la priorité. Vous trouverez plus d'informations dans le supplément.*

Déroulement de la partie

La partie se compose de **8 tours**. A la fin du huitième tour, un décompte final des points a lieu.

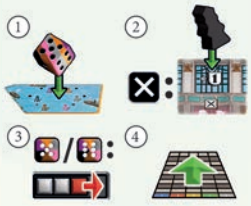
Chaque tour est divisé en 4 phases:



Phase I: Réapprovisionner votre main

1. Piocher jusqu'à avoir cinq cartes en main,

2. Gagner les éventuels revenus des cartes Parc.



Phase II: Actions des dés

1. Lancer les six dés et les placer sur le Binnenalster,

2. Placer un clerc à l'église,

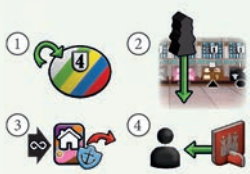
3. Augmenter les éventuels risques d'accident,

4. Avancer potentiellement d'une case sur la Place de la Mairie.

Phase III: Effectuer les actions de base

• Cette phase se joue en quatre tours de jeu.

• Lors de chaque tour de jeu, vous jouez chacun une carte de votre main que vous utilisez pour effectuer une des six actions de base.



Phase IV: Fin du tour

1. Vérifier les cinq majorités,

2. Déplacer le clerc qui se trouve dans l'église pour qu'il soit devant l'église,

3. Retirer les éventuels marqueurs Activation de vos cartes en jeu.

4. Passer le pion Blason au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note: *Vous pouvez activer certains bâtiments spécifiques que vous avez en jeu pendant chacune de ces quatre phases. Vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la* ***page 14 "Activation des bâtiments"****.*

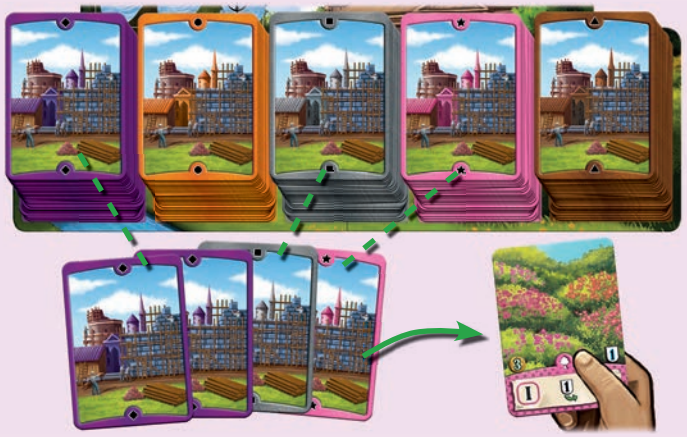
Phase I: Réapprovisionner votre main

Dans l'ordre de jeu, réapprovisionnez **votre main de façon à avoir cinq cartes**. Vous pouvez prendre des cartes dans n'importe quelle pioche (de n'importe quelle couleur) et vous avez le droit de prendre plusieurs cartes d'une même pioche. Par exemple, vous pouvez prendre une carte dans chacune des pioches ou bien cinq cartes de la même pioche. Vous n'avez pas le droit d'avoir plus de 5 cartes en main après avoir réapprovisionné votre main.

Note: *Entre les tours 2 et 8 il vous reste généralement des cartes en main du tour précédent. Si c'est le cas vous ne piochez que de façon à avoir 5 cartes en main.*

Après avoir pioché et avoir regardé vos cartes, vous gagnez les bénéfices des cartes Parc que vous avez déjà jouées.

Note: *Les cartes que vous ajoutez à votre main à cause de l'effet d'une carte Parc ne sont pas prises en compte pour votre limite de cartes en main.*



Exemple: Il reste à Patricia une carte de son tour précédent et elle ne peut donc piocher que 4 cartes. Elle en prend 2 violettes, 1 grise et 1 rose.

Phase II: Actions des dés

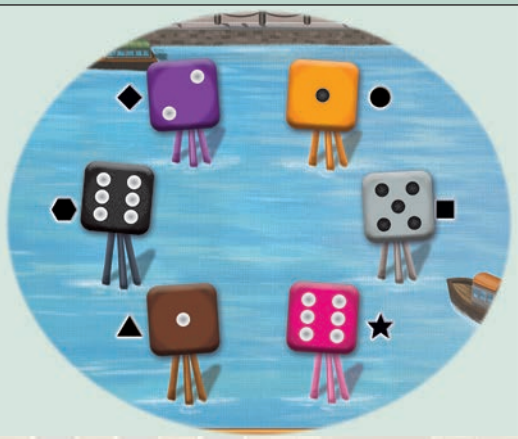
Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre:

1ère étape: Lancer les six dés

Le premier joueur lance les six dés et les place sur les cases correspondantes sur le Binnenalster sur le plateau de jeu.

Ce lancer de dés est valide pour tous les joueurs.

Effectuez ensuite les étapes suivantes simultanément ou en suivant l'ordre de jeu en cours lorsque nécessaire.



Exemple:

Beate lance les six dés et les place sur les cases correspondantes sur le Binnenalster.

2ème étape: Placer un clerc à l'église

Placez un clerc sur la fenêtre de l'église qui représente le même nombre que celui indiqué par le dé noir.

Chaque fenêtre de l'église est associée à 4 des 22 aspects de la vie sauf la fenêtre 6 qui n'en comporte que deux. Lors du décompte final, chaque bâtiment situé à droite de votre plateau Joueur ainsi que chaque carte Zoo et/ou Parc située à gauche de votre plateau Joueur vous rapportent 1 PV supplémentaire pour chaque clerc placé sur l'aspect de la vie correspondant.

3ème étape: Augmenter les risques d'accident

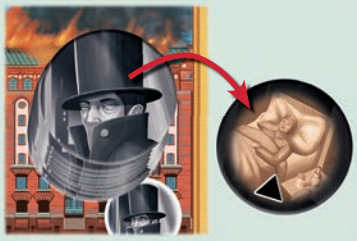
Si le résultat d'un des **dés colorés** est de 5 ou de 6, un risque d'accident est augmenté pour chaque joueur. Ce qui signifie que vous devez tous déplacer vers la droite le jeton Risque d'accident le plus à droite de la couleur correspondante (rose, orange, gris, violet ou marron) sur votre **plateau Joueur**. Chaque type d'accident comporte trois niveaux et ces niveaux sont augmentés de gauche à droite.

Exemple:

Frank doit déplacer d'une case vers la droite ses jetons Risque d'accident rose et gris sur son plateau Joueur.

Attention "Intrigue": *Si le résultat du **dé noir** est un 5 ou un 6, prenez d'abord aléatoirement un jeton Accident noir sur le bâtiment en feu. Sur le verso de ce jeton, un des cinq types d'accident est représenté. Vous devez augmenter le risque d'accident de ce type en déplaçant vers la droite le jeton correspondant.*

Placez tous les jetons Accident retournés de cette façon face visible près du plateau de jeu. Une fois que tous les jetons ont été utilisés, mélangez la défausse de jetons et replacez-les ensuite sur le bâtiment en feu afin de former une nouvelle réserve.



Note: *Les différents effets des accidents sont expliqués en page 15 de ce livret. Si vous jouez avec l'extension Les Bateaux, ces derniers seront activés à ce moment de la partie, voir page 17.*

Exemple: Patricia prend un jeton Accident noir et le retourne. Il représente un accident marron. Elle doit donc déplacer son jeton Accident marron le plus à droite vers la droite sur son plateau Joueur.

4ème étape: Avancer d'une case sur la Place de la Mairie

Vous pouvez maintenant **avancer d'une case** sur la Place de la Mairie. Le coût de cette action dépend du résultat des dés. Additionnez **tous les résultats de dés** qui sont de 1 et de 2. Le total que vous obtenez correspond au prix que vous devez payer en Marks. Tous ceux qui souhaitent avancer doivent payer ce coût *(et replacer les pièces sur la Speicherstadt)* puis déplacer leur pion d'une case vers la Mairie.

Exemple: D'après le résultat du dé le coût est de 1+2+1= 4. Alex paye 4 Marks et avance son pion rouge d'une case sur la Place de la Mairie.

Vous n'êtes pas obligé d'avancer votre pion. Si vous n'avez pas assez d'argent ou que vous ne souhaitez tout simplement pas effectuer cette action, passez cette étape et laissez votre pion là où il se trouve.
Si aucun dé n'a un résultat de 1 ou de 2, vous **n'avez pas le droit d'avancer** votre pion.

Plus votre pion se trouve près de la Mairie et plus vous gagnez de PV lors du décompte final. La dernière case de la Place de la Mairie rapporte 18 PV. Une fois que vous avez atteint cette case, vous pouvez toujours avancer "virtuellement". Votre pion reste sur la dernière case mais vous **gagnez immédiatement quatre PV** pour chaque avancée virtuelle que vous effectuez.

Présentation et explication des cartes

Dans ce jeu, les deux côtés des cartes sont importants. Les versos de toutes les cartes sont des **sites de construction**, qui ne diffèrent que par leur couleur. Les rectos représentent différents **bâtiments/ zoo/ parc**.

Les Couleurs des cartes

Les cartes sont réparties en **cinq couleurs différentes** *(gris, marron, orange, rose et violet)*. Une carte est de la même couleur des deux côtés. Afin d'aider les daltoniens, chaque couleur est associée à un symbole spécifique. Vous trouverez ces symboles sur d'autres éléments également.

Capacité

Chacun de vos bâtiments en jeu vous apporte un avantage ou une capacité spéciale lorsqu'il est activé. Ces bonus sont représentés par des symboles en bas de la carte.

Note: *Les éléments représentés en blanc font toujours référence au joueur actif et non aux autres joueurs.*

Numéro de la carte

Chacune des 280 cartes possède un numéro. Vous trouverez dans le supplément des références à ces numéros dans le cas où vous avez besoin de plus d'explications sur les capacités.

Coût

Sur le côté gauche de chaque carte se trouve son coût de construction en Marks, en tant que bâtiment (sur un site déjà construit à droite de votre plateau Joueur) ou en tant que parc ou zoo à gauche de votre plateau Joueur.

Points de victoire

Sur le côté de droit de chaque carte se trouvent les points de victoire qu'elle vous rapporte si elle est toujours en jeu devant vous (en tant que bâtiment ou parc ou zoo) lors du décompte final.

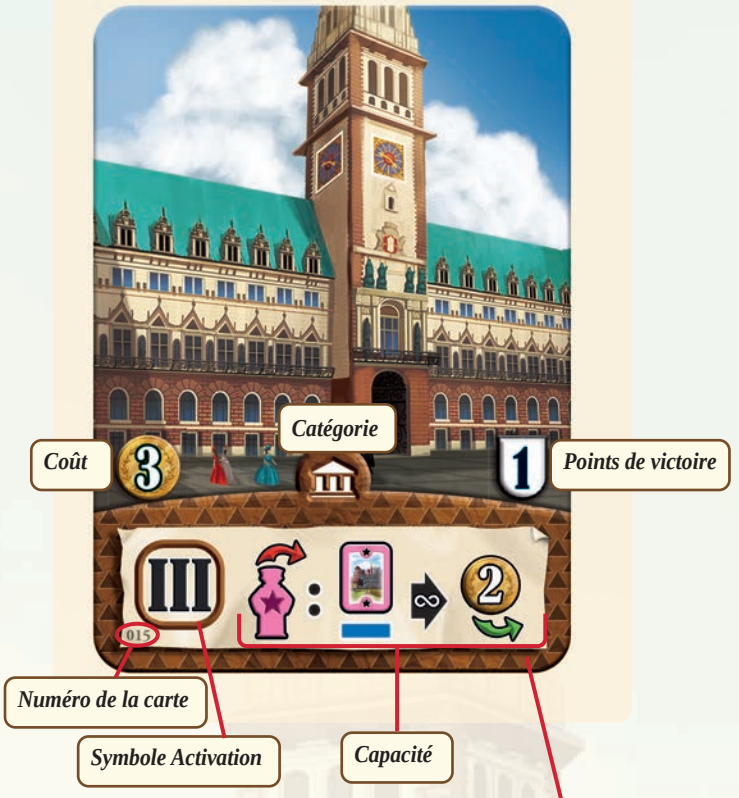
Symbole Activation

Il y a quatre types de symboles Activation différents et ils sont situés en bas à gauche des cartes. Ces symboles vous indiquent quand et comment le bâtiment peut être activé. Vous trouverez une description détaillée de ces symboles en page 14 de ce livret.

Catégorie

Chaque carte correspond a un des 22 aspects de la vie différents, qui est représenté par un symbole au centre de la carte, au-dessus des autres symboles. Ces aspects sont:
Armée, Art, Artisanat, Autorités, Banque, Cirque, Citoyenneté, Commerce, Eglise, Industrie, Loisirs, Migration, Mysticisme, Pègre, Police, Port, Santé, Société secrète, Théâtre, Université (12 cartes de chaque type) ainsi que Parc et Zoo (20 cartes).

Recto = bâtiment / zoo / parc



Verso = site de construction

Règles spéciales pour les cartes Zoo et Parc

Vous pouvez placer ces cartes à droite de votre plateau Joueur comme n'importe quelle autre carte si vous les jouez verso visible comme site de construction. Vous ne pouvez par contre pas placer ces cartes recto visible à droite de votre plateau car ce **ne sont pas des bâtiments**, vous devez dans ce cas les poser **à gauche**.

Note: *Les rectos des cartes Zoo et Parc ne sont pas des bâtiments. Elles ne sont donc pas concernées lorsque le terme bâtiment s'applique dans cette règle ou dans le supplément.*

Avantages des cartes Zoo:

Elles ont un meilleur rapport coût/PV. Elles ne nécessitent pas de site de construction pour être posées et elles possèdent leur propre marqueur de majorité.

Avantages des cartes Parc:

Les cartes Parc ne nécessitent pas de site de construction pour être posées. Vous pouvez activer vos cartes Parc en jeu une fois à la fin de la **Phase I** de chaque tour. Cela vous permet de gagner des PV, de l'argent, des ouvriers ou des cartes. Vous devez placer un marqueur Activation sur les cartes activées.

Phase III: Effectuer les actions de base

C'est la phase centrale de chaque tour. Cette phase est divisée en 4 tours de jeu.

Règles générales pour cette phase:

• Le joueur actif choisit une carte de sa main et l'utilise pour effectuer une des six actions de base.

• Lors de cette phase, vous effectuez tous quatre actions au total. Vous pouvez effectuer quatre actions différentes ou plusieurs fois la même action.

• De plus, vous pouvez lors de cette phase activer vos bâtiments en jeu qui possèdent le symbole III. Recouvrez ensuite ce symbole avec un marqueur Activation.

• Cette phase se termine après 4 tours de jeu.

Important: A chaque fois que le premier joueur effectue une action, il doit retirer le premier jeton Temps de la pile sur le haut de l'église et le placer sur la case de défausse en-dessous. De cette façon, vous pouvez facilement voir à quel tour de jeu vous en êtes. Lorsque le dernier jeton Temps est retiré, c'est le dernier tour de jeu de cette phase.

Vous devez effectuer une des **actions de base** suivantes pour **chaque carte que vous jouez**:

- **Prendre trois ouvriers**
- **Prendre de l'argent**
- **Diminuer un risque d'accident et gagner 1 PV**
- **Construire une section de mur**
- **Jouer un site de construction** ***(verso de la carte)***
- **Construire un bâtiment** ***(recto de la carte)***

Les actions de base en détails

Prendre trois ouvriers

Placez votre carte face visible sur la défausse et prenez **trois ouvriers de la même couleur** que votre carte. Placez-les ensuite sur la case correspondante de votre plateau Joueur.

Note: *Le nombre d'ouvriers n'est pas limité, s'il n'y a plus d'ouvriers d'une couleur vous pouvez utiliser une autre couleur comme substitut.*

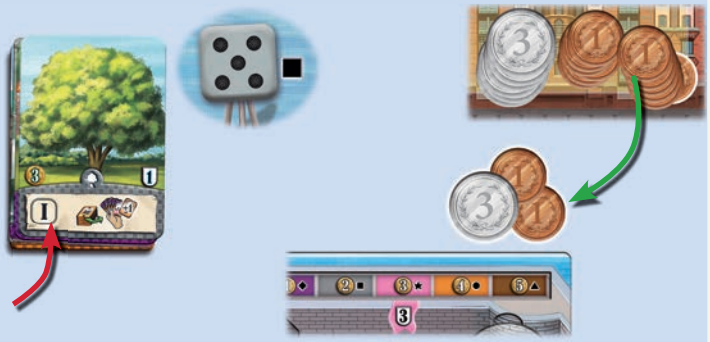
Exemple: Beate joue une carte violette, prend trois ouvriers violets et les place sur les maisons violettes de son plateau Joueur.

Prendre de l'argent

Placez votre carte face visible sur la défausse et prenez **autant de Marks** de la réserve **que le résultat du dé de la couleur de votre carte**.

Placez l'argent près de votre plateau Joueur.

Note: *Les pièces sont illimitées, si besoin utilisez un substitut.*



Exemple: Frank joue une carte grise, prend 5 Marks de la réserve et place l'argent près de son plateau Joueur.

Diminuer un risque d'accident ET gagner 1 PV

Placez votre carte face visible sur la défausse puis déplacez votre marqueur Risque d'accident le plus à gauche (celui que vous pouvez déplacer et qui se trouve le plus à gauche) **de la couleur de la carte jouée vers la gauche** (si possible), de façon à réduire le risque d'accident.

Important: A chaque fois *que vous réduisez un risque d'accident, que ce soit avec cette action de base ou en activant un bâtiment, gagnez immédiatement 1 PV et déplacez votre marqueur sur la piste de score en conséquence.*

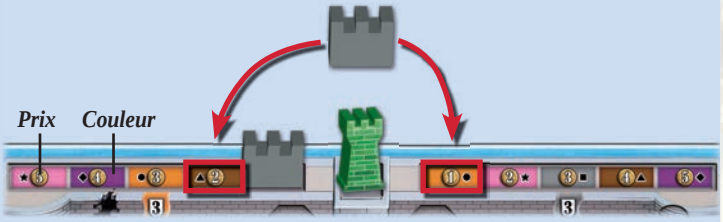
Exemple: Patricia joue une carte marron, la place sur la défausse et déplace son marqueur Risque d'accident marron le plus à gauche vers la gauche (les autres marqueurs ne peuvent pas être déplacés). Elle gagne 1 PV et déplace son pion sur la piste de score en conséquence.

Construire une section de mur

Vous possédez chacun une partie du mur d'enceinte d'Hambourg sur votre plateau Joueur, une moitié à gauche et une moitié à droite de votre Tour.

Chacune de ces moitiés est composée de cinq sections de mur. Chaque section a une couleur spécifique.

Vous devez essayer de construire ces 10 sections de mur. De chaque côté, vous devez commencer par la section de mur adjacente à votre Tour.

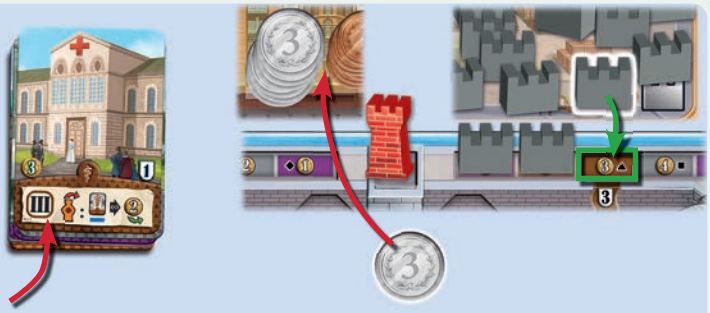


Exemple: Lorsque Ulrich voudra construire sa section de mur suivante, il aura le choix entre la section marron (à gauche pour 2 Marks) ou la section orange (à droite pour 1 Mark).

Les sections de mur suivantes doivent être adjacentes à une section de mur déjà construite, en allant du centre vers l'extérieur. Lorsque vous construisez une section de mur vous avez donc le choix entre deux sections différentes.

Pour effectuer cette action de base, **placez une carte sur la défausse de la même couleur que la section de mur que vous souhaitez construire**, puis **payez le coût en Marks indiqué sur cette section**. Pour finir placez une section de mur à l'endroit approprié de votre plateau Joueur.

Si vous avez construit la troisième section de mur sur la partie gauche ou sur la partie droite de votre mur d'enceinte, vous gagnez 3 PV pour le côté du mur concerné à la fin de la partie.

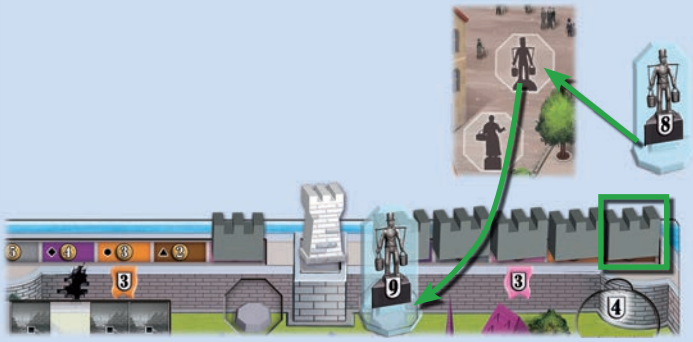


Alex place une carte marron sur la défausse et pose ensuite une section de mur sur la partie marron de son mur d'enceinte. Il paye 3 Marks comme indiqué sur cette section.

Dès que vous avez construit la dernière section de mur d'un des deux côtés de votre mur d'enceinte, prenez la statue qui se trouve actuellement sur la case octogonale du plateau de jeu et placez-la sur la case prévue à cet effet sur votre plateau Joueur.

Placez ensuite la prochaine statue Hans Hummel avec le plus de PV sur la case octogonale du plateau de jeu qui vient de se libérer. A la fin de la partie, vous gagnez les PV des statues que vous possédez.

***Note:** La case octogonale du plateau de jeu avec la silhouette féminine n'est utilisée que si vous jouez avec l'extension 2-Hans Hummel et la Lemonjette.*



Exemple: Frank construit sa cinquième section de mur du côté droit sur son plateau Joueur et gagne donc la statue actuellement sur le plateau de jeu. La case est ensuite réapprovisionnée avec la statue suivante avec le plus de points de victoire.

Jouer un site de construction

Placez une carte de votre main **à droite de votre plateau Joueur, verso visible (côté site de construction)**.

Pour faire cette action, vous devez replacer **un ouvrier de la couleur correspondant au site de construction** dans la réserve.

Exemple: Ulrich ajoute une carte rose à sa zone de jeu, verso visible. Il replace ensuite un ouvrier rose dans la réserve.

Construire un bâtiment

Placez une carte de votre main avec **son recto visible (côté bâtiment)** sur un de vos sites de construction en la décalant légèrement de façon à ce que la couleur du site soit toujours visible.

Pour ce faire, vous devez **payer le coût indiqué sur le bâtiment joué**. Replacez l'argent dans la réserve.

Chaque site de construction peut **accueillir un bâtiment**. Ce bâtiment **peut être d'une couleur différente** que celle du site sur lequel il est posé.

Si le bâtiment que vous venez de placer nécessite un marqueur Activation afin d'utiliser sa capacité une fois par tour, prenez un marqueur de la réserve et placez-le près du bâtiment en question.

Exemple: Lors du tour suivant, Beate place un bâtiment violet sur le site de construction qu'elle a ajouté au tour précédent. Elle paye 9 Marks et les replace dans la réserve et prend un marqueur Activation de la réserve.

Phase IV: Fin du tour

Certains bâtiments peuvent être activés lors de cette phase (IV & ∞). Dans tous les cas, réalisez les étapes suivantes **dans cet ordre:**

1) Vérifier les majorités

Vérifiez tout d'abord si certains joueurs peuvent retourner un ou plusieurs marqueurs de majorité du côté actif coloré. Il existe cinq catégories pour lesquelles vous pouvez obtenir une majorité. Les même règles s'appliquent pour toutes les catégories:

• Vous ne pouvez retourner votre marqueur de majorité sur son côté coloré que si vous possédez une **majorité exclusive** ce qui vous permet d'obtenir des points lors du décompte final. Si vous êtes plusieurs à égalité pour une des majorités, personne ne retourne son marqueur. Ce qui signifie que vous devez avoir plus de cartes, de sections de mur ou de PV que **tous les autres joueurs**.

• Une fois retourné, vous gardez votre marqueur de majorité avec son côté coloré visible jusqu'à la fin de la partie. Si un autre joueur obtient la majorité pour la même catégorie lors d'un tour suivant, il peut également retourner son marqueur. Cela signifie qu'à la fin de la partie, vous pouvez être plusieurs à avoir les marqueurs de majorité côté coloré visible pour la même catégorie.

Note: *Ces deux règles peuvent être modifiées avec certaines cartes.*

Vérifiez les majorités suivantes l'une après l'autre:

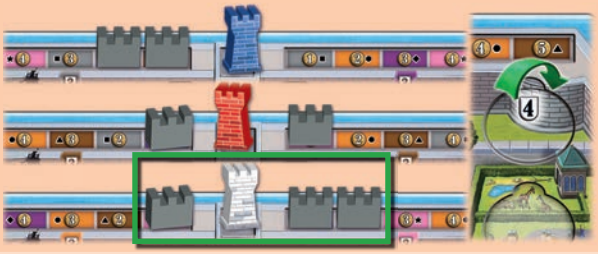
Place de la Mairie: Le joueur qui est le plus avancé sur la Place de la Mairie peut, **s'il est seul en tête**, retourner son **marqueur de majorité Place de la Mairie** sur son côté coloré.

Exemple: Le pion rouge d'Alex est seul en première position sur la Place de la Mairie. Il retourne donc son marqueur de majorité Place de la Mairie sur son côté coloré.

Bâtiments: Le joueur qui possède le plus de bâtiments construits dans sa zone de jeu à droite de son plateau Joueur peut retourner son **marqueur de majorité Bâtiments** sur son côté coloré.

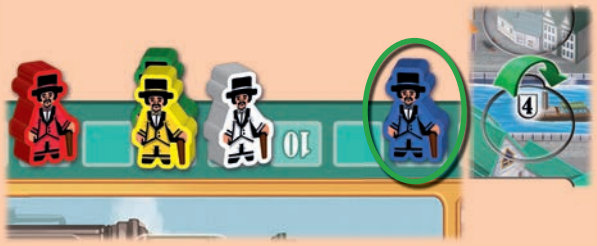
Alex et Ulrich ont tous les deux deux bâtiments en jeu et Beate en a trois. Beate retourne donc son marqueur de majorité Bâtiments sur son côté coloré.

Mur d'enceinte: Le joueur qui a construit le plus de sections de mur sur les 10 sections de son mur d'enceinte peut retourner son **marqueur de majorité Mur d'enceinte** sur son côté coloré.

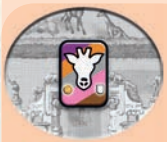


Beate et Alex ont tous les deux construit deux sections de mur et Frank (blanc) en a construit trois. Frank retourne donc son marqueur de majorité Mur d'enceinte sur son côté coloré.

Piste de score: Le joueur en première position sur la piste de score peut, **s'il est seul,** retourner son **marqueur de majorité Piste de score** sur son côté coloré.



Le pion bleu de Beate est en première position sur la piste de score, elle retourne donc son marqueur de majorité Piste de score sur son côté coloré.

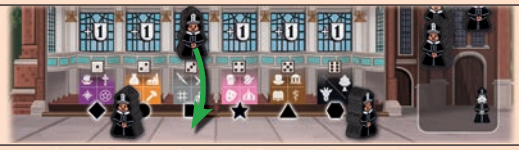


Cartes Zoo: Le joueur qui possède le plus de cartes Zoo à gauche de son plateau Joueur peut retourner son **marqueur de majorité Zoo** sur son côté coloré.

Alex a une carte Zoo en jeu, Beate en a deux et Ulrich en a quatre. Ulrich retourne donc son marqueur de majorité Cartes Zoo sur son côté coloré.

2) Placer le clerc devant l'église

Déplacez le clerc en jeu pendant le tour qui s'achève de la fenêtre de l'église vers la case située devant cette fenêtre.



3) Retirer les marqueurs Activation

Retirez tous vos marqueurs Activation de vos bâtiments et replacez-les à côté de votre plateau Joueur. Ces bâtiments pourront de nouveau être activés lors du tour suivant.

4) Nouveau premier joueur

Le joueur qui possède le pion Blason le passe à son voisin de gauche. Ensuite, un nouveau tour commence.

Fin de partie et Décompte final

A la fin du **huitième tour** *(lorsque tous les clercs se trouvent devant l'église)* la partie prend fin et un **décompte final** des points a lieu. Vous gagnez des PV pour les éléments suivants:

Chaque **carte** (Bâtiment/ zoo/ parc) que vous avez en jeu vous rapporte les **PV inscrits dessus**.

Chaque **bâtiment** que vous possédez avec un symbole **Couronne de laurier** vous rapporte des PV en fonction de sa capacité.

Chaque **marqueur de majorité** placé côté coloré visible vous rapporte les **PV inscrits dessus**.

Chaque joueur qui a construit la **troisième section de mur** sur un des côtés de son mur d'enceinte gagne **3PV** pour ce côté.
Chaque **statue** Hans Hummel vous rapporte les **PV inscrits dessus**.

Chaque clerc situé sur les cases devant l'église vous rapporte 1 PV **pour chaque bâtiment/zoo/parc de la même catégorie** que vous possédez.

Pour finir, vous gagnez des **PV en fonction de la position de votre pion sur la Place de la Mairie**.

Déplacez votre pion sur la piste de score en fonction des PV que vous avez obtenus. Si vous dépassez la case 100, prenez la tuile 100/200 de votre couleur et placez-la devant vous, côté 100 visible. Si vous réussissez à dépasser les 200 PV, retournez cette tuile sur son côté 200.

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur et devient le nouveau Maire Suprême d'Hambourg. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'argent remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire. **Bravo aux vainqueurs!**

Exemple de décompte final:

Patricia a déjà gagné 61 PV pendant la partie. Lors du décompte final, elle ajoute les PV suivants:

1) Elle possède quatre bâtiments ainsi qu'un zoo et un parc, ce qui lui rapporte 2+1+3+3+0+0= 9PV.

2) Ses deux bâtiments avec un symbole Couronne de laurier lui rapportent 2 PV chacun = 4PV.

3) Elle a retourné ses marqueurs de majorité Place de la Mairie et Piste de score sur leurs côtés colorés et gagne 4 PV pour chacun d'entre eux = 8PV.

4) Elle a construit la troisième section de mur d'un des deux côtés de son mur d'enceinte = 3PV.

5) Il y a trois clercs sur la case rose devant l'église. Les trois bâtiments rose de Patricia lui rapportent donc = 9PV. Pour le clerc sur la case noire, elle gagne 2 PV pour sa carte Zoo et sa carte Parc.

6) Son pion est sur la cinquième case de la Place de la Mairie= 7PV.

Patricia gagne donc 42 PV lors du décompte final. Ajouté à son score précédent, elle obtient un total de 103 PV.

Activation des cartes

Lorsque vous êtes le joueur actif, vous avez le droit d'activer vos cartes en jeu. Des cartes peuvent être activées pendant les quatre phases d'un tour et pendant le décompte final. Les symboles d'activation représentés sur les cartes vous indiquent lors de quelle phase vous avez le droit de les activer et à quelle fréquence. L'activation de certaines cartes peut altérer les règles de base.

Note: *Vous ne pouvez pas activer une carte Zoo.*

Eclair:

Lorsque vous ajoutez cette carte à votre zone de jeu lors de la **phase III**, elle est activée **immédiatement et une seule fois**. Vous ne pouvez ensuite plus l'activer pendant la partie.

Exemple: Si vous construisez ce bâtiment, gagnez immédiatement 1 ouvrier rose et 3 Marks.

Numéro de phase:

Vous pouvez activer ce type de bâtiment **une fois par tour durant la phase indiquée**. L'activation coûte de l'argent ou nécessite des conditions spécifiques. Une fois que vous avez activé un bâtiment de ce type, placez un marqueur Activation dessus.

Note à propos de la Phase III:
Vous pouvez activer un bâtiment avant ou après votre action de base. *Vous avez le droit d'activer certains bâtiments avant votre action et d'autres après. Vous avez même le droit d'activer un bâtiment que vous venez tout juste de jouer.*

Exemple: Lors de chaque tour, activer ce bâtiment lors de la Phase III coûte 2 Marks.

Symbole Infini avec un numéro de phase:

Les bâtiments de ce type sont considérés comme actifs pendant toute la partie et améliorent toujours l'action représentée à gauche des deux points. Vous n'avez pas besoin de placer de marqueur Activation sur ce type de carte.

Exemple: A chaque fois que vous construisez un bâtiment orange (lors de la phase III), vous ne devez payer que la moitié de son coût (arrondi à l'inférieur).

Couronne de laurier:

Les bâtiments de ce type que vous possédez sont activés lors du **décompte final**.

Exemple: A la fin de la partie, pendant le décompte final, gagnez 1 PV pour chaque tranche de 2 ouvriers que vous possédez.

Toutes les cartes sont expliquées plus en détails dans le supplément.
Vous pouvez retrouver chaque carte grâce à son numéro (imprimé sur le coin inférieur gauche).

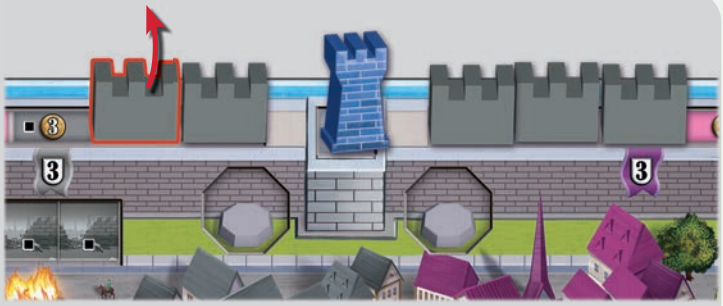
Les effets des différents accidents

Les effets d'un accident se déclenchent immédiatement si vous devez déplacer votre troisième jeton Risque d'accident d'une couleur vers la droite sur votre plateau Joueur, de façon à ce que le triangle soit visible. Les effets dépendent du type d'accident:

Éboulement:

Vous devez replacer une des sections de votre **mur d'enceinte** dans la réserve (si vous en avez au moins construit une). Vous n'avez pas le droit de créer de trou dans le mur.

Si vous retirez la cinquième section d'une des deux moitiés du mur, vous gardez tout de même la statue que vous aviez gagnée. Cependant, **vous ne gagnez pas une autre statue** si vous re-construisez cette section de mur par la suite.



Exemple: Patricia doit replacer une section de mur dans la réserve. Elle choisit celle située tout à gauche de son mur car elle veut conserver les 3PV lors du décompte final pour le côté droit.

Incendie:

Vous devez défausser **un de vos bâtiments** en jeu de votre choix. Placez la carte dans la défausse (vous pouvez conserver le site de construction).

Exemple: Ulrich doit défausser un de ses bâtiments à cause d'un incendie. Il a le choix entre ses deux bâtiments. Il peut garder le site de construction sur lequel le bâtiment a été construit.

Émeute:

Vous devez replacer **tout votre argent** dans la réserve.

Exemple: Frank doit rendre tout l'argent qu'il avait gagné et le replacer dans la réserve.

Maladie:

Vous devez replacer **tous vos ouvriers** dans la réserve.

Exemple: Alex doit rendre tous ses ouvriers et les replacer dans la réserve.

Inondation:

Vous devez défausser **un de vos sites** de construction au choix et le placer dans la défausse.

S'il y a un bâtiment sur le site que vous défaussez, reprenez-le dans votre main.

Exemple: Beate perd un de ses sites de construction à cause d'une inondation. Elle n'en possède qu'un seul avec un bâtiment dessus. Elle place donc le site de construction dans la défausse et replace le bâtiment dans sa main.

Après avoir subi les effets d'un accident, déplacez les trois marqueurs de cet accident vers la gauche, de façon à de nouveau recouvrir le triangle. Dans ce cas, v**ous ne gagnez pas de PV** pour avoir réduit le risque d'accident.

***Note:** Il est possible que vous soyez touché par plusieurs accidents en même temps. Dans ce cas, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ils ont lieu.*

Extension 1: Les Maires

Cette extension vous propose des conditions de départ différentes de celles d'une partie classique et vous octroie également une capacité spéciale. Les changements apportés sont décris ci-dessous:

Mise en place

Mélangez les cinq tuiles Maire sans les regarder et piochez-en chacun une aléatoirement. Replacez les tuiles non-utilisées dans la boite de jeu.

Les tuiles Maire sont recto-verso et chaque côté comporte une combinaison unique d'ouvriers et d'argent ainsi qu'une capacité spéciale. Choisissez chacun quel côté de votre tuile vous souhaitez utiliser puis placez-la sous votre plateau Joueur, côté choisi visible.

Prenez ensuite les ouvriers et l'argent représentés sur votre tuile Maire dans la réserve.

Exemple: Patricia joue avec le Maire Carl Friederich Petersen (côté 01) et obtient donc 10 Marks ainsi que 2 ouvriers de chaque couleur au début de la partie.

Déroulement de la partie

Vous pouvez utiliser votre capacité spéciale tout au long de la partie lorsque vous en avez besoin.

Les capacités ont une influence sur la limite de cartes en main, les actions de base, les activations, les accidents, etc.

Vous trouverez une vue d'ensemble et une explication des tuiles Maire dans le supplément.

Exemple: Lors de la phase I, Patricia pioche jusqu'à avoir 7 cartes en main au lieu de 5.

Extension 2: Hans Hummel et la Lemonjette

Dans cette extension, Hans Hummel vous octroiera des points de victoire supplémentaires et la Lemonjette vous fera gagner de l'argent.

Mise en place

Placez les nouvelles statues de Hans Hummel à côté des autres, toujours en ordre décroissant des points de victoire.

Vous trouverez dans le tableau ci-contre une description des statues qui doivent être utilisées en fonction du nombre de joueurs.

Les trois statues Lemonjette sont toujours utilisées.

Placez la statue 10 PV sur la case octogonale à gauche de la Place de la Mairie et la statue Lemonjette 12 Marks à côté de cette dernière.

	Statues avec des points de victoire (PV):									
	10 PV	*9 PV*	*8 PV*	*7 PV*	*6 PV*	*5 PV*	*4 PV*	*3 PV*	*2 PV*	*2 PV*
2 joueurs	✓			✓		✓			✓	
3 joueurs	✓		✓	✓		✓	✓		✓	
4 joueurs	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
5 joueurs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Déroulement de la partie

Les règles pour les statues sont les mêmes que pour le jeu de base. Il y a cependant maintenant deux statues sur le plateau de jeu.

Lorsque vous avez le droit de prendre une statue, vous devez en choisir **une** des deux présentes et la placer sur votre plateau Joueur. Tandis que les statues Hans Hummel vous font gagner des PV **à la fin de la partie**, vous prenez **immédiatement** l'argent des statues Lemonjette.

Exemple: Frank a construit son mur complet du côté gauche de son plateau Joueur. Il peut donc choisir une des deux statues. Il prend la statue Lemonjette et gagne immédiatement 9 Marks de la réserve.

Extension 3: Les Accidents spéciaux

Avec cette extension, les effets des accidents sont encore pire que précédemment mais ils vous octroient également un petit bonus.

Mise en place

Mélangez les jetons Risque d'accident supplémentaires avec ceux du jeu de base et placez-les tous côté noir visible sur la maison en feu.

Déroulement de la partie

Cinq des nouveaux jetons vous font augmenter les **risques d'accident de deux couleurs différentes**. Les cinq autres jetons sont identiques à ceux du jeu de base mais ils vous apportent en plus un petit bonus comme des cartes supplémentaires, des PV, des ouvriers ou de l'argent.

Exemple: Vous devez augmenter le risque d'accident de l'inondation et de l'éboulement.

Exemple: Vous devez augmenter le risque d'accident de l'émeute mais vous gagnez également 1 PV.

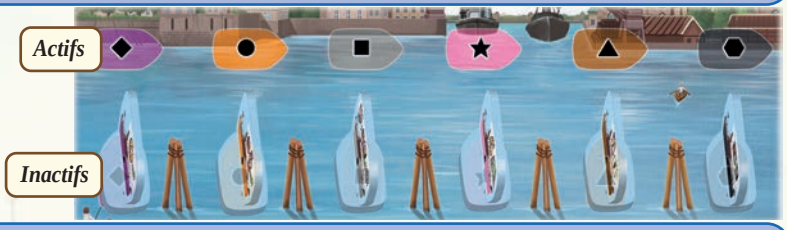
Vous trouverez une vue d'ensemble ainsi qu'une explication des nouveaux jetons dans le supplément.

Extension 4: Les Bateaux

Cette action rend la construction du mur d'enceinte plus attirante. En effet, lorsque vous construisez une section de mur, vous pouvez immédiatement effectuer l'action d'un des bateaux actifs.

Mise en place

Placez les six bateaux sur les cases de leur couleur sur le port, entre les bollards en bois (amarrés dans la rade).



Déroulement de la partie

Chaque bateau correspond à la couleur d'un des dés. Un bateau qui se trouve dans la rade (entre les bollards en bois) n'est pas actif. Pour activer un bateau lors de la Phase II, après l'étape Augmenter les risques d'accident, il faut que le dé de sa couleur indique un 3 ou un 4 .

Pour indiquer qu'un bateau est activé, déplacez-le sur son amarrage sur le pont.

Le résultat du dé gris est un 3 et celui du dé marron est un 4. Les bateaux gris et marron sont donc déplacés vers le pont et sont maintenant actifs.

Lorsque vous effectuez l'action de base **Construire une section de mur** lors de la **Phase III,** vous pouvez utiliser l'effet d'un des bateaux activés. Si plusieurs bateaux sont activés, vous choisissez celui que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez vous servir d'un bateau d'une couleur **différente** que la carte que vous avez jouée. Pour utiliser l'effet d'un bateau, **vous devez replacer 1 ouvrier** de la **couleur de la carte que vous avez jouée** dans la réserve.

***Note:** Vous n'avez pas le droit d'utiliser un bateau si vous avez effectué l'action de base Construire une section de mur grâce à l'activation d'un bâtiment.*

Exemple: Ulrich joue une carte rose et construit une section de son mur d'enceinte. Il y a deux bateaux actifs et il choisit d'utiliser le marron. Cela lui permet d'activer un bâtiment avec un symbole Eclair. Il replace un de ses ouvriers rose dans la réserve.

Lors de la **Phase IV**, replacez tous les bateaux actifs du pont vers la rade, peu importe s'ils ont été utilisés ou non.

Vous trouverez une vue d'ensemble ainsi qu'une explication des bateaux dans le supplément.

Extension 5: La Bourse

Avec cette extension vous obtenez des bonus, et dans certains cas des malus, lorsque vous effectuez vos actions de base.

Mise en place

Mélangez les 10 tuiles Bourse et formez ensuite une pile que vous placez sur la case devant la Bourse sur le plateau de jeu, côté vert visible.

Placez le marqueur Cour de la Bourse sur la case 1 en bas à gauche.

Déroulement de la partie

Lors de la **Phase III**, lorsque vous effectuez l'action de base représentée sur la tuile Bourse face visible, vous **devez** appliquer l'effet de cette tuile.

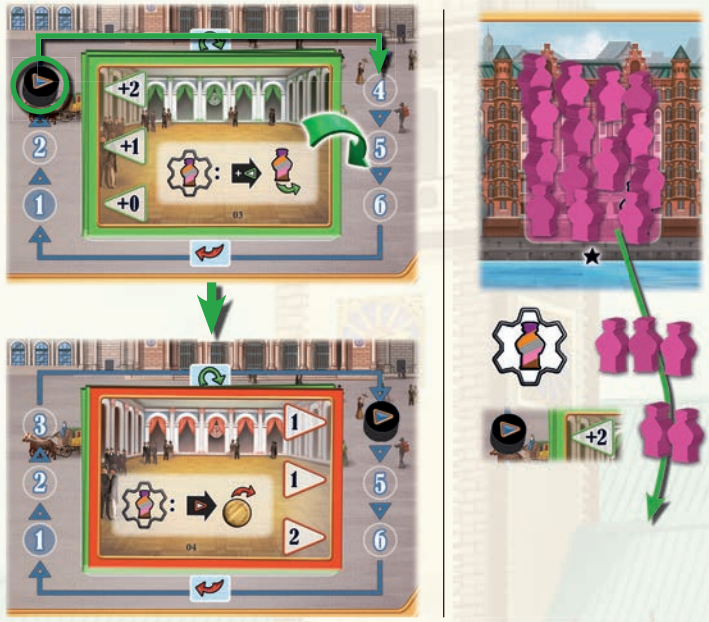
Les effets à gauche du côté vert et ceux à droite du côté rouge ont un impact sur l'action de base représentée sur la tuile. Les effets de gauche deviennent meilleurs au cours du jeu tandis que ceux de droite empirent (en fonction de la valeur de la tuile Bourse en cours).

Côté gauche: *Côté droit:*

Une fois que vous avez effectué l'action de base représentée sur la tuile Bourse, déplacez le marqueur Cour de la Bourse vers la case suivante.

Note: *Les effets de la tuile Bourse ne sont appliqués que lorsque vous effectuez l'action de base pendant votre tour de jeu et non lorsque vous effectuez cette action en activant un bâtiment.*

Lorsque le marqueur passe de la case 3 à la case 4, retournez la tuile Bourse de façon à ce qu'elle soit côté rouge visible.



Exemple: *Beate effectue l'action de base Prendre 3 ouvriers. Comme le marqueur Cour de la Bourse est sur la case 3, elle gagne 2 ouvriers supplémentaires et en prend donc 5 au total. Elle déplace ensuite le marqueur sur la case 4 et retourne la tuile Bourse de façon à ce que son côté rouge soit visible.*

Lorsque le marqueur passe de la case 6 à la case 1, retirez la tuile Bourse du jeu de façon à révéler le côté vert d'une nouvelle tuile.

Il est donc possible qu'une tuile Bourse reste en jeu pendant plusieurs tours.

<u>De la case 6 à la case 1:</u>

Vous trouverez une vue d'ensemble ainsi qu'une explication des tuiles Bourse dans le supplément.

Extension 6: Les Tuiles Clerc

Avec cette extension, les clercs peuvent vous rapporter des bonus et des malus pendant la partie en plus des PV lors du décompte final.

Mise en place

Toutes les tuiles Clerc sont recto-verso avec un côté négatif et un côté positif. Le premier joueur prend aléatoirement six tuiles Clerc en main et les laisse tomber sur la table d'une certaine hauteur. Placez ensuite ces tuiles sur les six fenêtres de l'église en gardant le côté sur lequel elles sont retombées. Les tuiles doivent recouvrir le +1 représenté sur les fenêtres. Replacez les tuiles Clerc restantes dans la boite de jeu.

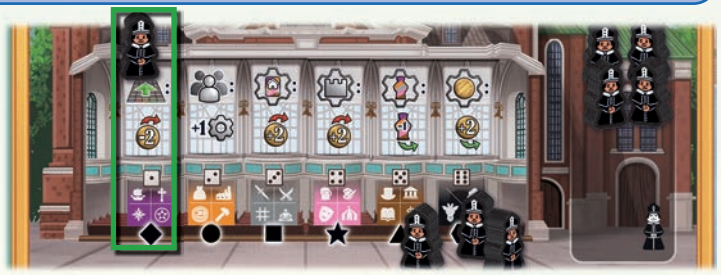
Déroulement de la partie

Comme d'ordinaire, lors de la **Phase II**, placez un Clerc sur la fenêtre de l'église correspondant au résultat du dé noir.

Seule la tuile sur laquelle se trouve le Clerc est active durant le tour.

Une tuile Clerc active a un impact sur une action d'une phase spécifique.

Note: *Les effets de la tuile Clerc ne sont appliqués que lorsque vous effectuez l'action de base pendant votre tour de jeu et* **non** *lorsque vous effectuez cette action en activant un bâtiment.*



Exemple: *Lors de la Phase II, Patricia décide d'avancer d'une case sur la Place de la Mairie car la tuile Clerc violette est active et qu'elle n'a donc besoin de payer que la moitié du coût de l'action. Selon les résultats des dés, elle aurait dû payer 1+2+2 = 5 Marks mais grâce à la tuile Clerc elle paye 2 Marks de moins. Elle avance ensuite son pion d'une case.*

Lors de la **Phase IV**, déplacez la tuile Clerc du tour de la fenêtre de l'église vers la case située en dessous comme d'ordinaire. Puis retournez la tuile Clerc qui vient d'être active.

De cette façon au cours de la partie plusieurs tuiles peuvent être actives plusieurs fois et avoir un effet négatif ou positif sur une action de base.

Vous trouverez une vue d'ensemble ainsi qu'une explication des tuiles Clerc dans le supplément.

Fin de partie de Décompte final

Avant le décompte final, retirez les 6 tuiles Clerc des fenêtres de l'église afin que les points pour les clercs puissent être attribués.

Règles pour une partie solo

Vous jouez contre un adversaire auTOMatique (appelé Tom) qui est contrôlé par les dés. Les règles habituelles s'appliquent à l'exception des changements suivants.

Mise en place

Vous et TOM commencez chacun la partie avec **5 Marks** et un **ouvrier de chaque couleur (*5 au total*)**.

Le pion Blason n'est pas utilisé.

Utilisez quatre statues Hans Hummel comme pour une partie à 2 joueurs:

	Statues avec des points de victoire (PV):					
	10 PV	*9 PV*	*7 PV*	*5 PV*	*4 PV*	*2 PV*
Jeu de base		✓	✓		✓	✓
Avec l'extension 2	✓		✓	✓		✓

Déroulement de la partie

Une partie solo est également composée de 8 tours de jeu et chaque tour se déroule comme indiqué ci-dessous:

Phase I: Réapprovisionner votre main

TOM ne reçoit pas de cartes, vous êtes le seul à en prendre.

Phase II: Actions des dés

1ère étape: Lancer les six dés

Lancez les 6 dés et placez-les sur les cases correspondantes du Binnenalster sur le plateau de jeu.

3ème étape: Augmenter les risques d'accident

Augmentez les risques d'accident et résolvez les accidents comme d'ordinaire pour vous et TOM. Si TOM doit défausser un bâtiment, il prend celui avec le coût le plus faible. S'il y en a plusieurs, il retire celui situé le plus à gauche de sa zone de jeu.

2ème étape: Placer un clerc à l'église

Placez un Clerc sur l'église comme d'ordinaire. TOM gagne autant de Marks que le résultat du dé noir.

4ème étape: Avancer d'une case sur la Place de la Mairie

TOM avance toujours d'une case sur la Place de la Mairie s'il possède assez d'argent.

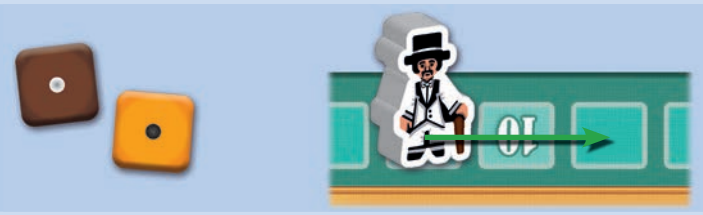
Vous décidez si vous souhaitez le faire ou non comme d'ordinaire.

Phase III: Effectuer les actions de base

TOM joue toujours en premier. Les actions de base qu'il effectue sont déterminées par les dés. Vous devez effectuez ces actions en fonction de la couleur des dés ***(sauf le dé noir)*** en commençant par le plus petit résultat et en continuant dans l'ordre croissant. En cas d'égalité, suivez l'ordre des couleurs sur le Binnenalster en commençant par le dé violet.

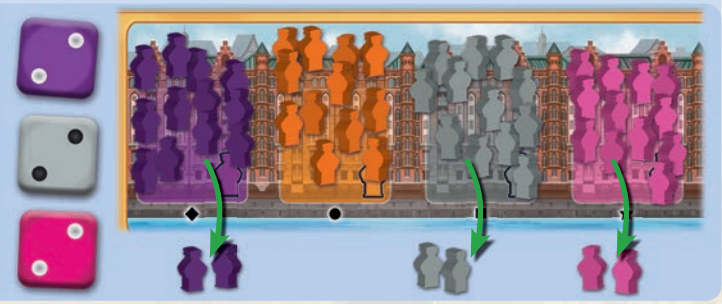
Résultats de 1:

TOM gagne 1 PV pour chaque résultat de 1.



Résultats de 2:

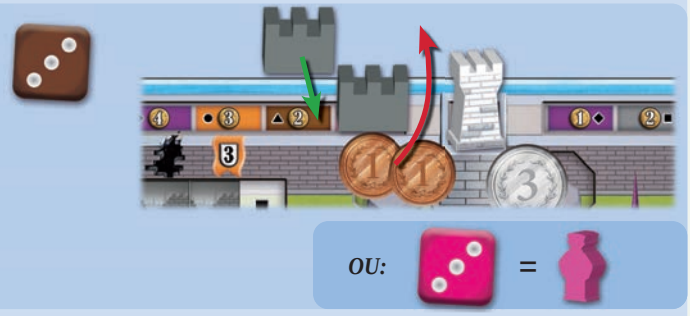
Pour chaque résultat de 2, TOM gagne deux ouvriers de la même couleur que le dé concerné.



Résultats de 3:

Pour chaque résultat de 3, TOM peut **construire une section de mur** si le dé est de la bonne couleur et s'il possède assez d'argent.

S'il ne peut pas construire de section de mur, il gagne un ouvrier de la couleur du dé à la place *(pour chaque dé inutilisé)*.



Résultats de 4:

Pour chaque résultat de 4, TOM fait **baisser le risque d'accident** de la couleur correspondante et gagne 1 PV.

Si TOM ne peut pas réduire le risque d'accident de la couleur du dé, il replace un ouvrier de cette couleur dans la réserve et prend un site de construction de cette couleur *(de la pioche)* et l'ajoute à sa zone de jeu.

Si ce n'est toujours pas possible, il gagne 4 Marks pour chaque résultat de 4 inutilisé.

Résultats de 5:

Pour chaque résultat de 5, TOM construit un bâtiment en piochant la première carte de la pile de la couleur du dé. S'il ne possède pas de site de construction vide ou qu'il n'a pas assez d'argent, il joue la carte piochée en tant que site de construction à la place. Si ce n'est toujours pas possible *(car il n'a pas d'ouvrier de cette couleur)*, il défausse la carte et gagne 5 Marks pour chaque résultat de 5 inutilisé.

Note: *Si la carte qu'il pioche est une carte Zoo ou une carte Parc et qu'il peut la construire, il la place à gauche de son plateau Joueur (sans avoir besoin de site de construction en-dessous).*

Résultats de 6:

Pour chaque résultat de 6, TOM construit un bâtiment/Zoo/Parc *(voir ci-dessus)*. Si ce n'est pas possible *(voir ci-dessus)*, il construit une section de mur *(voir ci-dessus)*. Si ce n'est toujours pas possible, il gagne 6 Marks pour chaque résultat de 6 inutilisé.

Vous devez utiliser tous les effets immédiats ou permanents de TOM qui sont en sa faveur. TOM active tous les bâtiments qu'il peut activer avec ses ouvriers en allant de la gauche vers la droite dans sa zone de jeu, mais seulement ceux pour lesquels il possède les ouvriers requis. S'il doit prendre une décision, vous décidez à sa place en faisant le meilleur choix possible.

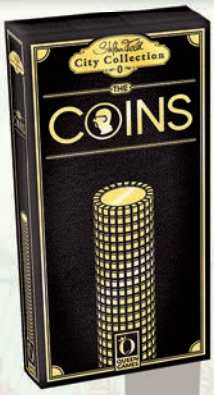
Phase IV: Fin du tour

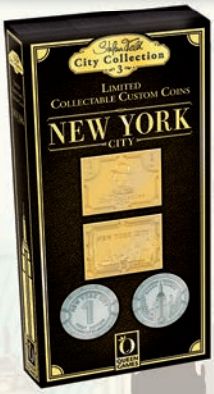
Il n'y a pas de modifications lors de cette phase sauf que le premier joueur ne change pas.

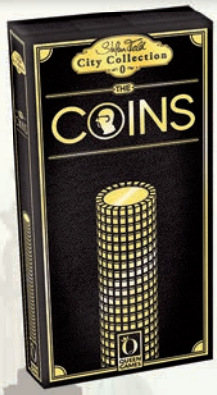
Fin de partie de Décompte final

Effectuez le décompte final comme d'ordinaire. Avez-vous réussi à battre TOM?

City Collection
HAMBURG
QUEEN GAMES
City Collection
AMSTERDAM
QUEEN GAMES
City Collection
COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
HAMBURG
City Collection
COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
AMSTERDAM
HAMBURG
Deluxe Components
HAMBURG
HAMBURG
HAMBURG
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Rondell
AMSTERDAM
AMSTERDAM
AMSTERDAM







sfcc.queen-games.com

Index

Matériel ____ *pages 2-3*
Mise en place ____ *pages 4-5*
Phase I: Réapprovisionner votre main ____ *page 6*
Phase II: Actions des dés ____ *pages 6-7*
Présentation et explication des cartes ____ *pages 8-9*
Phase III: Effectuer les actions de base ____ *pages 9-11*
Phase IV: Fin du tour ____ *pages 12-13*
Fin de partie et Décompte final ____ *page 13*
Activation des cartes ____ *page 14*
Les effets des différents accidents ____ *page 15*
Extension 1: Les Maires ____ *page 16*
Extension 2: Hans Hummel et la Lemonjette ____ *page 16*
Extension 3: Les Accidents spéciaux ____ *page 17*
Extension 4: Les Bateaux ____ *page 17*
Extension 5: La Bourse ____ *page 18*
Extension 6: Les Tuiles Clerc ____ *page 19*
Règles pour une partie solo ____ *pages 20-21*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
1

HAMBURG

Addendum

Index

Les termes de base des cartes ____ *Page 2*
Les symboles des cartes ____ *Page 2*
Récapitulatif des cartes n° 001 à 029 ____ *Page 3*
Récapitulatif des cartes n° 030 à 054 ____ *Page 4*
Récapitulatif des cartes n° 055 à 080 ____ *Page 5*
Récapitulatif des cartes n° 081 à 107 ____ *Page 6*
Récapitulatif des cartes n° 108 à 133 ____ *Page 7*
Récapitulatif des cartes n° 134 à 158 ____ *Page 8*
Récapitulatif des cartes n° 159 à 187 ____ *Page 9*
Récapitulatif des cartes n° 188 à 216 ____ *Page 10*
Récapitulatif des cartes n° 217 à 235 ____ *Page 11*
Récapitulatif des cartes n° 236 à 280 ____ *Page 12*
Récapitulatif des tuiles Clerc ____ *Page 13*
Récapitulatif des tuiles Bourse ____ *Pages 14-15*
Récapitulatif des accidents spéciaux ____ *Page 15*
Récapitulatif des tuiles Maire ____ *Page 16*
Récapitulatif des bateaux ____ *Page 16*

Les termes de base et les symboles des cartes

Les termes de base des cartes

Règle générale: Toutes les instructions des cartes font référence à votre zone de jeu (votre plateau Joueur ainsi que les cartes à droite et à gauche) ou votre main de cartes. Quelques exceptions mentionnent la zone de jeu ou la main de cartes des autres joueurs mais c'est dans ce cas mentionné explicitement.

Piocher 1 ou 2 cartes: Prenez toujours la première carte de la pioche de votre choix. Lorsque vous piochez plus d'une carte, vous pouvez les prendre dans deux pioches différentes.

Place de la Mairie: Il s'agit de la zone située devant la Mairie, dans laquelle vous avancez vos pions vers la Mairie.

Bâtiment: Il s'agit généralement du recto d'une carte, à l'exception des cartes "Zoo" et "Parc".

Site de construction: Il s'agit du verso de **toutes** les cartes.

Piocher 1 carte: Prenez la première carte de la pioche de votre choix et suivez ses instructions.

Choisir 1 carte "XXX": Prenez la **défausse**, regardez les cartes qui la composent et prenez une carte spécifique. Mélangez la défausse et reposez-la.

Prenez 1 carte "Zoo" ou "Parc": Prenez la pile mentionnée, regardez-la et prenez une carte spécifique. Mélangez ensuite la pile et replacez-la.

Gagner X points: Avancez de x cases sur la piste de score.

Prenez/ Gagnez x Marks: Prenez x Marks de la réserve et ajoutez-les à votre réserve personnelle à côté de votre plateau Joueur.

Rendre 1 ouvrier "coloré": Prenez l'ouvrier de la couleur spécifiée dans votre réserve personnelle et replacez-le dans la réserve sur le plateau de jeu.

Défausser: Placez une carte de votre main ou de votre zone de jeu sur la défausse.

Acheter: Vous payez toujours avec des Marks de votre réserve personnelle que vous replacez sur la Speicherstadt sur le plateau de jeu.

Section de mur: Il s'agit d'une case colorée qui représente une partie du mur d'enceinte sur votre plateau Joueur et sur laquelle vous pouvez construire.

3ème section de mur: C'est la section spéciale située au centre de chaque côté du mur d'enceinte sur laquelle est écrit "3 points".

Marqueur de majorité coloré (retourné): Un marqueur de majorité retourné sur son côté coloré sur votre plateau Joueur vous rapporte 4 points lors du décompte final. .

Gratuitement: Vous n'avez pas besoin de payer de l'argent ou un ouvrier pour effectuer une action de base.

Augmenter un risque d'accident de 1: Déplacez 1 jeton Risque d'accident vers la droite.

Diminuer un risque d'accident: Déplacez 1 jeton Risque d'accident vers la gauche. Gagnez également 1 point.

Les symboles

la condition est à gauche, la conséquence est à droite.

défausser/ rendre/payer

retourner

piocher/gagner/prendre/ acheter

activer

mélanger

dans/sur votre zone de jeu/ plateau Joueur

jouer/placer/construire

vous-même

tous les autres joueurs

effectuer une action/activer une nouvelle fois

effectuer une action/ activer exactement 1x / 2x

effectuer une action/ activer un nombre illimité de fois (autant de fois que possible)

tous les autres joueurs effectuent une action/activent

effectuer une action/ activer jusqu'à (5x)

couleur correspondante/ identique

de couleurs différentes

ignorer la couleur

(2) points

le nombre de points x2

votre main de cartes

la main de cartes des autres joueurs

défausse

choisir une carte d'une des piles de défausse (Citoyenneté)

n'importe quelle pioche

la carte de votre main adopte la couleur de votre choix

n'importe quelle carte Bâtiment

bâtiment avec un effet immédiat

carte Bâtiment spécifique ("Université")

n'importe quel site de construction

site de construction (orange)

type spécifique ("Loisirs")

n'importe quel ouvrier

ouvrier (gris)

série d'ouvriers complète

(2) Marks

deux fois le coût

coût réduit de 2

la moitié du coût (arrondi au supérieur)

ne pas payer d'argent = gratuitement

dé de n'importe quelle couleur ("1")

dé de n'importe quelle couleur avec n'importe quel résultat

un "5" ou un "6" marron sur le Binnenalster

marqueur de majorité coloré

section de mur

statue

action de base

action de base: prendre trois ouvriers

action de base: gagner x Marks

action de base: diminuer un risque d'accident et gagner 1 point

action de base: construire une section de mur

action de base: jouer un site de construction

action de base: construire un bâtiment

jeton Accident noir

diminuer un risque d'accident

diminuer un risque d'accident (rose)

augmenter un risque d'accident

risque d'accident augmenté

augmenter le risque d'accident au quatrième niveau

accident

avancer sur la place de la Mairie

reculer sur la place de la Mairie

bâtiments de différents types

carte "Parc" dans votre zone de jeu

bâtiment activé

activer un bâtiment en rendant un ouvrier

activer une nouvelle fois le même bâtiment (III)

activer une carte à effet immédiat

activer l'effet immédiat 2x

N'importe quel nombre de points sur la place de la Mairie

placer un ouvrier sur la case correspondante de l'Église

déplacer le Clerc à l'Église

Construire la 3ème section de mur + statue

001 Type:
Piochez 1 carte: Effectuez une action de base avec cette carte.

002 Type:
S'il n'y a aucun dé avec un résultat de "1" ou de "2":
Payez 4 Marks et avancez d'une case sur la place de la Mairie.

003 Type:
Replacez un ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment "Citoyenneté".

004 Type:
Replacez autant de bâtiments que vous le souhaitez dans votre main.
Les sites de construction sous les bâtiments restent dans votre zone de jeu. Comme cela augmente votre nombre de cartes en main vous piochez moins de cartes.

005 Type:
Choisissez une carte "CITOYENNETÉ": Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile. *La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.*

006 Type:
Gagnez 1 point.

007 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Piochez une carte et effectuez une action de base avec cette carte. *Vous pouvez piocher la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches. La couleur de la carte = action de base.*

008 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Piochez une carte et effectuez une action de base avec cette carte. *Vous pouvez piocher la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches. La couleur de la carte = action de base.*

009 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Piochez une carte et effectuez une action de base avec cette carte. *Vous pouvez piocher la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches. La couleur de la carte = action de base.*

010 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Piochez une carte et effectuez une action de base avec cette carte. *Vous pouvez piocher la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches. La couleur de la carte = action de base.*

011 Type:
Gagnez 2 points supplémentaires lors du décompte final par bâtiment "CITOYENNETÉ".
Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

012 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 1 point pour chaque tranche de 3 sections de mur.
Il s'agit des sections de mur construites sur votre plateau Joueur.

013 Type:
Chaque autre joueur doit défausser 1 carte de sa main.

014 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment "AUTORITÉS".

015 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 Marks par site de construction rose.

016 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 Marks par site de construction violet.

017 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 Marks par site de construction gris.

018 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 2 Marks par site de construction orange.

019 Type:
Choisissez 1 carte "AUTORITÉS": Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

020 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 points pour chaque série de 3 sites de construction violets.

021 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 2 points pour chaque série de 3 sites de construction orange.

022 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 points pour chaque série de 3 sites de construction gris.

023 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 points pour chaque série de 3 sites de construction rose.

024 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment "AUTORITÉS".
Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

025 Type:
Gagnez 2 Marks pour chaque bâtiment.

026 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment "UNIVERSITÉ".

027 Type:
Achetez jusqu'à 5 ouvriers: Payez 1 Mark par ouvrier.

028 Type:
Piochez 4 cartes et ajoutez-les à votre main puis défaussez 4 cartes.
Vous avez même le droit de défausser des cartes que vous venez juste de piocher en utilisant cette capacité.

029 Type:
Gagnez 2 points supplémentaires lors du décompte final pour chaque 3ème section de mur terminée et pour chaque statue.

030 Type:
Gagnez 2 points supplémentaires lors du décompte final pour chaque marqueur de majorité coloré.

031 Type:
Choisissez une carte “UNIVERSITÉ”: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

032 Type:
Piochez 2 cartes: Jouez-les gratuitement en tant que sites de construction.

033 Type:
Piochez une carte supplémentaire et ajoutez-la à votre main.

034 Type:
Lorsque vous choisissez l’action de base Prendre des ouvriers: Prenez un ouvrier supplémentaire de la couleur de votre choix.

035 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «UNIVERSITÉ».

Il s’agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

036 Type:
Lorsque vous activez une carte avec un symbole Eclair, vous pouvez l’activer une deuxième fois.

Vous avez le droit d’activer une carte que vous venez de jouer.
Vous n’avez pas besoin de payer pour la deuxième activation.

037 Type:
Replacez un ouvrier rose dans la réserve: Prenez une carte «ZOO» dans la pioche rose et ajoutez-la à votre main. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours celle dans laquelle vous avez pioché la carte «ZOO». Si vous ne trouvez pas de carte «ZOO» dans cette pile, ne prenez pas de carte mais mélangez-la tout de même.

038 Type:
Replacez un ouvrier orange dans la réserve: Prenez une carte «ZOO» dans la pioche rose et ajoutez-la à votre main. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours celle dans laquelle vous avez pioché la carte «ZOO». Si vous ne trouvez pas de carte «ZOO» dans cette pile, ne prenez pas de carte mais mélangez-la tout de même.

039 Type:
Replacez un ouvrier gris dans la réserve: Prenez une carte «ZOO» dans la pioche grise et ajoutez-la à votre main. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours celle dans laquelle vous avez pioché la carte «ZOO». Si vous ne trouvez pas de carte «ZOO» dans cette pile, ne prenez pas de carte mais mélangez-la tout de même.

040 Type:
Replacez un ouvrier violet dans la réserve: Prenez une carte «ZOO» dans la pioche violette et ajoutez-la à votre main. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours celle dans laquelle vous avez pioché la carte «ZOO». Si vous ne trouvez pas de carte «ZOO» dans cette pile, ne prenez pas de carte mais mélangez-la tout de même.

041 Type:
Replacez un ouvrier de n’importe quelle couleur dans la réserve: Prenez une carte «PARC» dans la pioche de la couleur de l’ouvrier et ajoutez-la à votre main. Mélangez ensuite la pile. *La pile concernée est toujours celle dans laquelle vous avez pioché la carte «PARC». Si vous ne trouvez pas de carte «PARC» dans cette pile, ne prenez pas de carte mais mélangez-la tout de même.*

042 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «SANTÉ».

043 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve plus 1 ouvrier de la couleur de votre choix: Gagnez 3 Marks et 1 point.

044 Type:
Choisissez une carte «SANTÉ»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

045 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 1 Mark pour chaque bâtiment appartenant à un type différent.

046 Type:
Lorsque vous vérifiez les majorités: Retournez votre marqueur de majorité même en cas d’égalité. L’effet de cette carte s’applique lors de la phase IV «Vérifier les majorités», mais pas lorsque vous êtes à égalité avec «0».

047 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «SANTÉ». *Il s’agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

048 Type:
Gagnez 1 ouvrier de la couleur de votre choix.

049 Type:
Si le résultat du dé gris est un «5» ou un «6»: Gagnez 1 ouvrier gris.

050 Type:
Si le résultat du dé orange est un «5» ou un «6»: Gagnez 1 ouvrier orange.

051 Type:
Si le résultat du dé marron est un «5» ou un «6»: Gagnez 1 ouvrier marron.

052 Type:
Si le résultat du dé violet est un «5» ou un «6»: Gagnez 1 ouvrier violet.

053 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «LOISIRS».

054 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Activez un bâtiment avec un symbole «III» une deuxième fois.

055 Type:
Choisissez une carte «Loisirs»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

056 Type:
Gagnez 1 point.

057 Type:
Gagnez 2 Marks.

058 Type:
Gagnez 1 ouvrier rose.

059 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «LOISIRS». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

060 Type:
Activez immédiatement une nouvelle fois tous les bâtiments pour lesquels vous devez normalement replacer des ouvriers dans la réserve.

Cela s'applique pour toutes les cartes où vous devez normalement replacer 1 ouvrier (ou plus) dans la réserve.

061 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «ART».

062 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Construisez 1 section de mur sans défausser de carte. Payez deux fois son coût.

La couleur de l'ouvrier que vous replacez dans la réserve ne doit pas forcément correspondre à celle de la section de mur que vous construisez.

063 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Construisez 1 section de mur sans défausser de carte. Payez deux fois son coût.

La couleur de l'ouvrier que vous replacez dans la réserve ne doit pas forcément correspondre à celle de la section de mur que vous construisez.

064 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Construisez 1 section de mur sans défausser de carte. Payez deux fois son coût.

La couleur de l'ouvrier que vous replacez dans la réserve ne doit pas forcément correspondre à celle de la section de mur que vous construisez.

065 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Construisez 1 section de mur sans défausser de carte. Payez deux fois son coût.

La couleur de l'ouvrier que vous replacez dans la réserve ne doit pas forcément correspondre à celle de la section de mur que vous construisez.

066 Type:
Ce bâtiment appartient au type «ART» mais également aux types «LOISIRS», «THÉÂTRE» et «CIRQUE».

Si d'autres cartes vous octroient des points ou des Marks supplémentaires pour certains types spécifiques, vous pouvez activer cette carte plusieurs fois.

067 Type:
Choisissez une carte «ART»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

068 Type:
Avancez d'une case sur la place de la Mairie.

069 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 1 point par bâtiment «ART».

070 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base «Jouer un site de construction»: Réduisez de 1 le risque d'accident de la couleur de ce site.

071 Type:
Gagnez 1 point lors du décompte final pour chaque bâtiment appartenant à un type différent.

Exemple: Vous possédez 3 bâtiments "CITOYENNETÉ", 2 bâtiments "POLICE" et 1 bâtiment "MIGRATION***". Vous gagnez donc 3 points pour 3 types différents.***

Les cartes "ZOO" et "PARC" ne sont pas prises en compte car ce ne sont pas des bâtiments.

072 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «ART».

Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

073 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «THÉÂTRE».

074 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 1 Mark par site de construction orange.

075 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 1 Mark par site de construction marron.

076 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 1 Mark par site de construction violet.

077 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 1 Mark par site de construction gris.

078 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 1 point par site de construction orange.

079 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 1 point par site de construction marron.

080 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 1 point par site de construction violet.

081 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 1 point par site de construction gris.

082 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 1 point par bâtiment «THÉÂTRE».

083 Type:
Choisissez une carte «THÉÂTRE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur une site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

084 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «THÉÂTRE». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

085 Type:
Chaque autre joueur doit retourner un de ses marqueurs de majorité coloré de son choix. *Cet effet doit être appliqué immédiatement lorsque cette carte est jouée. Les joueurs affectés peuvent de nouveau retourner le marqueur de majorité sur son côté coloré lors d'une des phases IV suivantes s'ils remplissent toujours (ou une nouvelle fois) la condition.*

086 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «CIRQUE».

087 Type:
Si «X» est le résultat de dé le plus obtenu: Gagnez «X» Marks.

Exemple: Si le chiffre "3" a été le plus obtenu avec les dés, gagnez 3 Marks. Si les chiffres "4" et "6" ont été obtenus le même nombre de fois, vous ne gagnez pas de Marks.

088 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 1 point et 5 Marks pour chaque série d'ouvriers.

*Vous ne gagnez la récompense que si vous possédez des ouvriers des 5 couleurs **après** avoir replacé l'ouvrier orange dans la réserve.*

089 Type:
Gagnez 2 points par marqueur de majorité coloré.

090 Type:
Choisissez une carte «CIRQUE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

091 Type:
Si un autre joueur construit une section de mur: Gagnez 1 ouvrier de la couleur correspondante.*Vous pouvez récupérer cet ouvrier tant que l'autre joueur n'a pas terminé son tour. Vous pouvez utiliser cette carte plusieurs fois lors d'un même tour si plusieurs autres joueurs construisent une section de mur.*

092 Type:
Si le total des résultats de tous les dés ne dépasse pas 23: Gagnez 5 Marks.

093 Type:
Si le total des résultats de tous les dés est supérieur à 19: Gagnez 2 points.

094 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «CIRQUE».

Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

095 Type:
Si vous retournez un marqueur de majorité sur son côté coloré: Gagnez 1 série d'ouvriers.

S'il n'y a pas d'ouvriers de chaque couleur disponibles sur le plateau de jeu, gagnez-en autant que possible (1 de chaque couleur disponible).

096 Type:
Gagnez deux fois les points indiqués sur une de vos statues lors du décompte final.

097 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «COMMERCE».

098 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 3 Marks.

099 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 3 Marks.

100 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 3 Marks.

101 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 3 Marks.

102 Type:
Gagnez 2 Marks.

103 Type:
Donnez 1 Mark à tous les autres joueurs (si possible): Gagnez 1 point pour chacun de ces joueurs. *Lorsque vous utilisez la capacité de cette carte, vous devez donner 1 Mark à chaque autre joueur si vous en possédez assez. Chaque autre joueur perd 1 point que vous gagnez. Les autres joueurs ne peuvent pas refuser. Si vous ne possédez pas autant de Marks qu'il y a d'autres joueurs, choisissez qui reçoit 1 Mark et perd 1 point.*

104 Type:
Choisissez une carte «Commerce»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile. *La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.*

105 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 1 point pour chaque tranche de 3 sections de mur et pour chaque statue.

106 Type:
Replacez un ouvrier de n'importe quelle couleur dans la réserve: Gagnez autant de Mark que le résultat du dé correspondant à la couleur de cet ouvrier.

107 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «COMMERCE».

Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

108 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base: Construire une section de mur: Défaussez la carte requise de la même couleur que la section que vous souhaitez construire et placez ensuite la section de mur gratuitement.

109 Type:
Replacez jusqu'à 5 ouvriers de couleurs différentes dans la réserve: Gagnez 1 point et 1 Mark pour chaque ouvrier.
Bien sûr, vous ne gagnez des points et des Marks que pour les ouvriers que vous replacez dans la réserve.

110 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «INDUSTRIE».

111 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Échangez autant d'ouvriers que vous le souhaitez contre le même nombre d'ouvriers de couleurs différentes. *L'ouvrier que vous replacez dans la réserve n'est pas pris en compte lors de l'échange.*

112 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Échangez autant d'ouvriers que vous le souhaitez contre le même nombre d'ouvriers de couleurs différentes. *L'ouvrier que vous replacez dans la réserve n'est pas pris en compte lors de l'échange.*

113 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Échangez autant d'ouvriers que vous le souhaitez contre le même nombre d'ouvriers de couleurs différentes. *L'ouvrier que vous replacez dans la réserve n'est pas pris en compte lors de l'échange.*

114 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Échangez autant d'ouvriers que vous le souhaitez contre le même nombre d'ouvriers de couleurs différentes. *L'ouvrier que vous replacez dans la réserve n'est pas pris en compte lors de l'échange.*

115 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 ouvriers.
Vous avez le droit de prendre 2 ouvriers de la même couleur ou même des ouvriers de la même couleur que celui que vous avez replacé dans la réserve.

116 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 ouvriers.
Vous avez le droit de prendre 2 ouvriers de la même couleur ou même des ouvriers de la même couleur que celui que vous avez replacé dans la réserve.

117 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 ouvriers.
Vous avez le droit de prendre 2 ouvriers de la même couleur ou même des ouvriers de la même couleur que celui que vous avez replacé dans la réserve.

118 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 ouvriers.
Vous avez le droit de prendre 2 ouvriers de la même couleur ou même des ouvriers de la même couleur que celui que vous avez replacé dans la réserve.

119 Type :
Choisissez une carte «INDUSTRIE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.
La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

120 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «INDUSTRIE». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

121 Type:
Gagnez 6 Marks.

122 Type:
A chaque fois que vous gagnez de l'argent grâce à une carte «Parc»: Gagnez 1 Mark supplémentaire pour chaque carte.

123 Type:
Gagnez autant de Marks que le nombre de points indiqués sur votre case actuelle sur la place de la Mairie.

124 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «BANQUE».

125 Type:
Lorsque vous avancez d'une case sur la place de la Mairie: Payez 2 Marks de moins que requis par le lancer de dés (le coût peut être réduit à zéro). *Vous ne pouvez pas gagner de Marks avec cette carte.*

126 Type:
Choisissez une carte «Banque»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile
La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

127 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 1 point et 2 Marks.

128 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 1 point et 2 Marks.

129 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 1 point et 2 Marks.

130 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 1 point et 2 Marks.

131 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «BANQUE». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

132 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Construire un bâtiment: Payez 3 Marks de moins (le coût peut être réduit à zéro).
Vous ne pouvez pas gagner de Marks avec cette carte.

133 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «ARTISANAT».

134 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 points par marqueur de majorité coloré.

135 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 points par marqueur de majorité coloré.

136 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 points par marqueur de majorité coloré.

137 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Gagnez 2 points par marqueur de majorité coloré.

138 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Prendre de l'argent: Gagnez 3 Marks supplémentaires pour le dé rose.
Vous ne gagnez les Marks supplémentaires que si vous choisissez le dé de cette couleur.

139 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Prendre de l'argent: Gagnez 3 Marks supplémentaires pour le dé gris.
Vous ne gagnez les Marks supplémentaires que si vous choisissez le dé de cette couleur.

140 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Prendre de l'argent: Gagnez 3 Marks supplémentaires pour le dé marron.
Vous ne gagnez les Marks supplémentaires que si vous choisissez le dé de cette couleur.

141 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Prendre de l'argent: Gagnez 3 Marks supplémentaires pour le dé violet.
Vous ne gagnez les Marks supplémentaires que si vous choisissez le dé de cette couleur.

142 Type:
Gagnez 1 ouvrier rose, 1 ouvrier gris, 1 ouvrier marron et 1 ouvrier violet.

143 Type:
Choisissez une carte «ARTISANAT»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile. *La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.*

144 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «ARTISANAT». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

145 Type:
Construisez gratuitement une section de mur sans avoir besoin de défausser de carte.

146 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «ARMÉE».

147 Type:
Réduisez jusqu'à 2 risques d'accident de n'importe quelle couleur. Cela peut être 2 accidents différents. .

148 Type:
Choisissez une carte «ARMÉE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.
La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

149 Type:
Réduisez jusqu'à 3 risques d'accident de n'importe quelle couleur. Cela peut être 3 accidents différents.

150 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Construire une section de mur: Réduisez de 1 le risque d'accident de la même couleur.
Les couleurs du risque d'accident que vous réduisez et celle de la section de mur que vous construisez doivent être identiques. Gagnez 1 point comme d'ordinaire pour avoir réduit un risque d'accident.

151 Type:
Vous pouvez empêcher l'augmentation d'un risque d'accident si vous replacez 1 ouvrier de la couleur correspondante dans la réserve.
Cela s'applique également aux effets des jetons Accident noirs. Si vous jouez avec le module «Accidents spéciaux», vous pouvez replacer 2 ouvriers dans la réserve afin d'empêcher les deux accidents représentés. Vous gagnez tout de même la récompense indiquée sur certains jetons mais seulement après avoir résolu l'accident. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser l'ouvrier gagné avec le jeton accident pour empêcher l'accident de ce jeton.

152 Type:
Vous pouvez réduire un risque d'accident au choix pour chaque bâtiment.

153 Type:
Réduisez jusqu'à 4 risques d'accident de n'importe quelle couleur. Cela peut être 4 accidents différents.

154 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «ARMÉE». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

155 Type:
Lors du décompte final, gagnez 1 point pour chaque risque d'accident augmenté.
Exemple: Lors du décompte final, gagnez 2 points pour les deux jetons Accident roses déplacés vers la droite plus 1 point pour les jetons Accident marron, orange et violet également déplacés vers la droite, ce qui vous fait un total de 5 points.

156 Type:
Réduisez 1 risque d'accident de n'importe quelle couleur.

157 Type:
Replacez 1 ouvrier de la couleur de votre choix dans la réserve: Réduisez jusqu'à 2 un risque d'accident de la même couleur.
Les couleurs du risque d'accident que vous réduisez et celle de l'ouvrier replacé dans la réserve doivent être identiques. Gagnez 1 point comme d'ordinaire pour avoir réduit un risque d'accident.

158 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «POLICE».

159 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Réduisez de 1 le risque d'accident orange.

160 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Réduisez de 1 le risque d'accident rose.

161 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Réduisez de 1 le risque d'accident marron.

162 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Réduisez de 1 le risque d'accident violet.

163 Type:
Choisissez une carte «Police»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

164 Type:
Gagnez 1 Mark pour chaque résultat de dé «6».

165 Type:
Les effets d'un accident sont augmentés uniquement si vous augmentez ce risque d'accident pour la 4ème fois. *Si cette carte est dans votre zone de jeu, les effets d'un accident ne sont pas appliqués lorsque les 3 jetons Accident d'une couleur ont été déplacés vers la droite. Ils sont déclenchés lorsque ce risque d'accident est augmenté une fois de plus.*

166 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Construire une section de mur: Réduisez de 1 le risque d'accident de la couleur correspondant à la section de mur construite.

167 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «POLICE». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu. .*

168 Type:
Lorsque vous choisissez l'action de base Diminuer un risque d'accident: Diminuez de 2 au lieu de 1 ce risque d'accident.

Vous gagnez 2 points. Vous ne pouvez pas utiliser la capacité de cette carte si vous diminuez un risque d'accident autrement que grâce à l'action de base.

169 Type:
Piochez aléatoirement 1 carte dans la main de tous les autres joueurs et ajoutez les cartes à votre main.

170 Type:
Replacez 1 ouvrier violet dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «PÈGRE».

171 Type:
Chaque autre joueur doit vous donner 3 Marks (si possible).

172 Type:
Prenez 2 ouvriers de la couleur de votre choix à chaque autre joueur (si possible).

173 Type:
Tous les autres joueurs doivent détruire une de leur section de mur. Les majorités et les statues ne sont pas affectées par cet effet.

174 Type:
Choisissez une carte «PÈGRE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

175 Type:
Tous les autres joueurs doivent reculer d'une case sur la place de la Mairie.

176 Type:
Tous les autres joueurs doivent défausser 1 bâtiment de leur choix.

177 Type:
Tous les autres joueurs doivent défausser 1 site de construction de leur choix. Ils replacent les éventuels bâtiments construits sur ces sites dans leur main.

178 Type:
Réduisez de 1 un risque d'accident de la couleur de votre choix. Tous les autres joueurs doivent augmenter de 1 le risque d'accident de cette couleur. *Si vous jouez cette carte mais que vous ne pouvez pas réduire un risque d'accident, les autres joueurs ne doivent pas non plus en augmenter un.*

179 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «PÈGRE». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

180 Type:
Gagnez 2 Marks à chaque fois qu'un autre joueur construit un bâtiment.

181 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve:
Gagnez 2 Marks par bâtiment «SOCIÉTÉ SECRÈTE».

182 Type:
Lorsque vous construisez 1 bâtiment orange: Ne payez que la moitié de son coût (arrondi au supérieur).

183 Type:
Lorsque vous construisez 1 bâtiment violet: Ne payez que la moitié de son coût (arrondi au supérieur).

184 Type:
Lorsque vous construisez 1 bâtiment rose: Ne payez que la moitié de son coût (arrondi au supérieur).

185 Type:
Lorsque vous construisez 1 bâtiment marron: Ne payez que la moitié de son coût (arrondi au supérieur).

186 Type:
Choisissez une carte «SOCIÉTÉ SECRÈTE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

187 Type:
Lorsque vous piochez un jeton Accident: Gagnez 1 point.

188 Type:
Lorsque vous piochez un jeton Accident: Gagnez 2 Marks.

189 Type:
Vous pouvez placer 1 de vos ouvriers de la couleur de votre choix en tant que Clerc au-dessus de la case de la couleur de cet ouvrier sur l'église.

Lors de la phase IV, placez cet ouvrier sur la case correspondante de l'église en même temps que le Clerc. Lors du décompte final, il compte comme un Clerc supplémentaire pour ***tous*** *les joueurs.*

Exemple: Placez un de vos ouvriers gris sur la fenêtre au-dessus de la case grise.

190 Type:
Replacez 1 ouvrier de n'importe quelle couleur dans la réserve: Construisez gratuitement 1 bâtiment de la même couleur que l'ouvrier replacé dans la réserve sous une carte «ZOO» de cette couleur.

Vous ne payez aucun coût de construction. Vous pouvez utiliser la capacité du bâtiment placé sous la carte «ZOO» normalement. Ce bâtiment ne vous rapporte cependant pas de point lors du décompte final.

191 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «Société secrète».

Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

192 Type:
Vous avez le droit de construire 2 bâtiments sur vos sites de construction.

193 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Piochez 2 cartes que vous ajoutez à votre main puis défaussez 2 cartes.

194 Type:
Gagnez 2 Marks pour chaque site de construction de couleur différente (max 10 marks).

195 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «PORT».

196 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Piochez une carte au choix et ajoutez-la à votre main.

197 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Piochez une carte au choix et ajoutez-la à votre main.

198 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Piochez une carte au choix et ajoutez-la à votre main.

199 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Piochez une carte au choix et ajoutez-la à votre main.

200 Type:
Choisissez une carte «PORT»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

201 Type:
Piochez 3 cartes et ajoutez-les à votre main.

202 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Piochez la première carte de la défausse et effectuez une action de base avec cette carte.

203 Type:
Lors du décompte final, gagnez 5 points si vous possédez des sites de construction de chacune des couleurs (5 au total).

Ces sites de construction doivent toujours se trouver dans votre zone de jeu lors du décompte final.

204 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «PORT». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

205 Type:
Lors du décompte final, gagnez 1 point pour chaque série de 2 ouvriers.

Ces ouvriers doivent se trouver sur votre plateau Joueur lors du décompte final.

206 Type:
Gagnez 1 ouvrier rose et 3 Marks.

207 Type:
Gagnez 1 ouvrier gris et 3 Marks.

208 Type:
Gagnez 1 ouvrier orange et 3 Marks.

209 Type:
Gagnez 1 ouvrier marron et 3 Marks.

210 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «EGLISE».

211 Type:
Choisissez une carte «EGLISE»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.

La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

212 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Pour chaque résultat de dé de «1», gagnez 1 ouvrier de la couleur correspondante. Si le dé noir a un résultat de «1», prenez 1 ouvrier de la couleur de votre choix.

213 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Pour chaque résultat de dé de «1», gagnez 1 point.

214 Type:
Lorsque vous avancez d'une case sur la place de la Mairie, réduisez un risque d'accident au choix de 1.

215 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «Eglise».

Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.

216 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 2 ouvriers de la couleur de votre choix et 3 Marks.

217 Type:
Gagnez 2 Marks pour chaque risque d'accident qui a été augmenté au moins une fois.

218 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «MIGRATION».

219 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Choisissez 1 carte au choix, replacez 1 ouvrier de la couleur de cette carte dans la réserve puis jouez cette carte en tant que site de construction.
Vous pouvez prendre la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches. .

220 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Choisissez 1 carte au choix, replacez 1 ouvrier de la couleur de cette carte dans la réserve puis jouez cette carte en tant que site de construction.
Vous pouvez prendre la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches.

221 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Choisissez 1 carte au choix, replacez 1 ouvrier de la couleur de cette carte dans la réserve puis jouez cette carte en tant que site de construction.
Vous pouvez prendre la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches.

222 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Choisissez 1 carte au choix, replacez 1 ouvrier de la couleur de cette carte dans la réserve puis jouez cette carte en tant que site de construction.
Vous pouvez prendre la carte dans n'importe laquelle des cinq pioches.

223 Type:
Choisissez une carte «MIGRATION»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.
La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

224 Type:
Lorsque vous choisissez une action de base: Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve et changez la couleur de la carte utilisée pour une autre couleur. *Cela a les effets sur suivants sur les actions de base:*
1) Prendre de l'argent: *Choisissez une couleur et prenez autant d'argent que le résultat du dé correspondant.*
2) Prendre 3 ouvriers: *Choisissez une couleur et prenez 3 ouvriers de cette couleur.*
3) Construire une section de mur: *Choisissez une couleur et construisez une section de mur sur une partie de mur correspondante. Payez le coût normalement.*
4) Diminuer un risque d'accident: *Choisissez une couleur et diminuez le risque d'accident de cette couleur de 1. Gagnez 1 point comme d'ordinaire.*
5) Jouer un site de construction: *Choisissez une couleur, replacez un ouvrier de cette couleur dans la réserve et jouer le site de construction "transformé". Par exemple, vous pouvez replacer un ouvrier marron dans la réserve et jouer un site de construction qui n'est pas marron. Par la suite, ce site retrouve sa couleur d'origine.*
6) Construire un bâtiment: *Cette carte n'a pas d'effet pour cette action de base.*

225 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «MIGRATION». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

226 Type:
Lorsque vous avancez d'une case sur la place de la mairie: Gagnez 1 point.

227 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Gagnez 1 Mark pour chaque couleur d'ouvrier différente que vous possédez dans votre réserve.
Tous les ouvriers sur votre plateau Joueur forment votre réserve.

228 Type:
Activez un bâtiment d'un autre joueur avec un symbole Eclair.
Considérez ce bâtiment comme si vous veniez de le construire vous-même. Il reste cependant dans la zone de jeu de votre adversaire.

229 Type:
Replacez 1 ouvrier marron dans la réserve: Gagnez 2 Marks par bâtiment «MYSTICISME».

230 Type:
Replacez 1 ouvrier orange dans la réserve: Gagnez autant de Marks que le résultat du dé noir.

231 Type:
Lorsque vous piochez un jeton Accident: Ignorez son effet et augmentez de 1 le risque d'accident de votre choix à la place.
Si vous jouez avec le module «Accidents spéciaux» vous pouvez ignorer les deux effets grâce à cette carte et augmenter de 1 deux risques d'accident de votre choix. Vous gagnez tout de même la récompense indiquée sur certains des jetons spéciaux même si vous augmentez le risque d'accident de votre choix.

232 Type:
Lorsque vous construisez 1 section de mur: Payez un coût équivalent au résultat du dé noir et non le coût indiqué.
Exemple: Le résultat du dé noir est "1". Vous souhaitez construire une section de mur qui a un coût de 3 Marks. Grâce à cette carte, vous ne payez qu'un Mark.

233 Type:
Gagnez autant de points que le résultat du dé noir.

234 Type:
Replacez 1 ouvrier rose dans la réserve: Piochez autant de cartes dans la défausse que le résultat du dé noir: Défaussez ensuite le même nombre de cartes.
Exemple: Le résultat du dé noir est «4». Piochez les 4 premières cartes de la défausse et ajoutes-les à votre main, puis défaussez 4 cartes de votre choix. C'est vous qui décidez quelle carte vous placez en haut de la défausse.

235 Type:
Replacez 1 ouvrier gris dans la réserve: Déplacez le Clerc du tour en cours dans l'église d'une case vers la droite ou vers la gauche. Lors de la Phase IV déplacez le Clerc de la fenêtre de l'église vers la case située en-dessous de cette fenêtre comme d'ordinaire.

236 Type:
Piochez 1 jeton Accident: Tous les autres joueurs doivent augmenter de 1 le risque d'accident de cette couleur.

237 Type:
Si d'autres dés ont le même résultat que le dé noir: Gagnez 1 ouvrier de chacune des couleurs correspondantes.
Exemple: Le dé noir a un résultat de "4" et les dés marron et violet également. Gagnez 1 ouvrier marron et 1 ouvrier violet.

238 Type:
Choisissez une carte «MYSTICISME»: Utilisez-la pour construire ce bâtiment gratuitement sur un site de construction vide. Mélangez ensuite la pile.
La pile concernée est toujours la défausse. Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez dans la défausse, vous ne prenez pas de carte mais vous devez quand même la mélanger.

239 Type:
Gagnez 2 points de victoire supplémentaires lors du décompte final par bâtiment «MYSTICISME». *Il s'agit des bâtiments dans votre zone de jeu.*

240 Type:
Si un autre joueur veut avancer d'une case sur la place de la Mairie, il doit ajouter le résultat du dé noir à son coût de déplacement.
Exemple: Le résultat des 3 dés pris en compte est «1+2+1=4» et le résultat du dé noir est «5» Tous les autres joueurs doivent donc payer 9 Marks s'ils souhaitent avancer d'une case sur la place de la Mairie. L'effet de cette carte s'applique lors de la Phase II et uniquement lorsque les autres joueurs veulent avancer d'une case sur la place de la Mairie. Le joueur qui joue cette carte n'est pas affecté. *Cela peut entrer en interaction avec d'autres cartes (avancer gratuitement, payer un coût différent...). Mais même dans ces cas-là, chaque joueur doit payer autant de Marks que le résultat du dé noir sauf si un joueur peut ignorer ce dernier (tuile Maire).*

241 - 260 Type:
Ces cartes n'ont pas d'effets, elles rapportent juste les points qui sont indiqués dessus lors du décompte final.

261 Type:
Gagnez 1 Mark.

262 Type:
Gagnez 1 ouvrier gris.

263 Type:
Piochez 1 jeton Accident: Tous les autres joueurs doivent augmenter de 1 le risque d'accident de cette couleur.

264 Type:
Gagnez 1 point.

265 Type:
Gagnez 1 Mark.

266 Type:
Gagnez 1 ouvrier orange.

267 Type:
Piochez 1 carte orange supplémentaire et ajoutez-la à votre main.

268 Type:
Gagnez 1 point.

269 Type:
Gagnez 1 Mark.

270 Type:
Gagnez 1 ouvrier marron.

271 Type:
Piochez 1 carte marron supplémentaire et ajoutez-la à votre main.

272 Type:
Gagnez 1 point.

273 Type:
Gagnez 1 Mark.

274 Type:
Gagnez 1 ouvrier violet.

275 Type:
Piochez 1 carte violette supplémentaire et ajoutez-la à votre main.

276 Type:
Gagnez 1 point.

277 Type:
Gagnez 1 Mark.

278 Type:
Gagnez 1 ouvrier rose.

279 Type:
Piochez 1 carte rose supplémentaire et ajoutez-la à votre main.

280 Type:
Gagnez 1 point.

Récapitulatif des tuiles Clerc

Action de base “Prendre de l’argent”: + 2 Marks

Action de base “Prendre de l’argent”: - 2 Marks

Action de base “Prendre des ouvriers”: + 1 ouvrier de la couleur de votre choix.

Action de base “Prendre des ouvriers”: - 1 ouvrier de la couleur de votre choix.

Action de base “Construire une section de mur”: Le coût est réduit de 2 Marks (min 0).

Action de base “Construire une section de mur”: Le coût est augmenté de 2 Marks.

Lors de la phase II “Place de la Mairie”: Le coût est diminué de 2 Marks (min 0).

Lors de la phase II “Place de la Mairie”: Le coût est augmenté de 2 Marks.

Si vous ne pouvez pas avancer d’une case car il n’y a pas de dé avec un résultat de “1” ou “2”, cela reste impossible avec cette tuile.

Action de base “Construire 1 bâtiment”: Le coût est réduit de 2 Marks (min 0).

Action de base “Construire 1 bâtiment”: Le coût est augmenté de 2 Marks.

Pendant ce tour, vous avez tous +1 action (le nombre de cartes en main reste inchangé =>5).

Pendant ce tour, vous avez tous -1 action (le nombre de cartes en main reste inchangé =>5).

Action de base “Prendre de l’argent”: Dés orange, rose et violet: + 2 Marks

Action de base “Prendre de l’argent”: Dés orange, rose et violet: - 2 Marks

Action de base “Prendre de l’argent”: Dés gris et marron => + 2 Marks

Action de base “Prendre de l’argent”: Dés gris et marron => - 2 Marks

Lors de la Phase II “Placer un clerc à l’église”: Défaussez **tous** l’intégralité des cartes de votre main. Piochez ensuite exactement 1 carte de chacune des 5 couleurs.

Lors de la Phase II “Placer un clerc à l’église”: Défaussez **tous** l’intégralité des cartes de votre main. Piochez ensuite des cartes dans exactement 2 piles de façon à avoir 2 cartes d’une pile et 3 cartes de l’autre dans votre main.

Les effets d’éventuelles autres cartes sont appliqués comme d’ordinaire.

Pendant la Phase II “Activer les bateaux”: Tous les bateaux sont activés pour ce tour.

Pendant la Phase II “Activer les bateaux”: Aucun bateau n’est activé pour ce tour.

Cet effet ne dépend pas des résultats des dés. Cela signifie que les résultats de “3” et “4” ne sont pas pris en compte.

Action de base “Prendre des ouvriers”: Carte orange, rose ou violette => +1 ouvrier de la couleur correspondante.

Action de base “Prendre des ouvriers”: Carte grise ou marron => +1 ouvrier de la couleur correspondante.

Lors de ce tour, tous les accidents orange, rose et violets sont ignorés.

Lors de ce tour, tous les accidents gris et marron sont ignorés.

Récapitulatif des tuiles Bourse

B01 - Recto (vert):
Action de base “PRENDRE DE L’ARGENT”: **Prenez un nombre de Marks supplémentaires** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de bas en haut)*

B02 - Verso (rouge):
Action de base “PRENDRE DE L’ARGENT”: **Retirez de l’argent** que vous récupérez un nombre de Marks équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 2 *(de haut en bas)*

B03 - Recto (vert):
Action de base “PRENDRE DES OUVRIERS”: Prenez un nombre **d’ouvriers supplémentaires** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 0 - 1 - 2 *(de bas en haut)*

B04 - Verso (rouge):
Action de base “PRENDRE DES OUVRIERS”: Prenez des **ouvriers** normalement et **payez** un nombre de Marks équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 1 - 2 *(de haut en bas)*

B05 - Recto (vert):
Action de base “CONSTRUIRE UNE SECTION DE MUR”: **Gagnez** immédiatement un nombre de **points** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 1 - 2 *(de bas en haut)*

B06 - Verso (rouge):
Action de base “CONSTRUIRE UNE SECTION DE MUR”: Perdez immédiatement un nombre de **points** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 1 - 2 *(de haut en bas)*

B07 - Recto (vert):
Action de base “RÉDUIRE 1 RISQUE D’ACCIDENT”: **Gagnez** un nombre de **points supplémentaires** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 0 - 1 - 2 *(de bas en haut)*

B08 - Verso (rouge):
Action de base “RÉDUIRE 1 RISQUE D’ACCIDENT”: Vous devez **payer** un nombre de **Marks** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 1 - 2 *(de haut en bas)*

B09 - Recto (vert):
Action de base “JOUER 1 SITE DE CONSTRUCTION”: **Gagnez** immédiatement un nombre de **points** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 1 - 2 *(de bas en haut)*

B10 - Verso (rouge):
Action de base “JOUER 1 SITE DE CONSTRUCTION”: Vous devez replacer 1 ouvrier supplémentaire dans la réserve de la couleur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: Gris - orange/violet - marron/rose *(de haut en bas)*

B11 - Recto (vert):
Action de base “CONSTRUIRE 1 BÂTIMENT”: Payez autant de Marks en moins que la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de bas en haut)*

B12 - Verso (rouge):
Action de base “CONSTRUIRE 1 BÂTIMENT”: **Payez** autant de **Marks en plus** que la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de haut en bas)*

B13 - Recto (vert):
Action de base “PRENDRE DES OUVRIERS”: **Prenez 1 ouvrier supplémentaire** de la **couleur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse**.
Etapes: Violet - rose/gris - orange/marron *(de bas en haut)*

B14 - Verso (rouge):
Action de base “CONSTRUIRE 1 BÂTIMENT”: Vous devez **en plus** du coût normal **replacer** dans la réserve un nombre **d’ouvriers de la couleur du bâtiment** correspondant à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse. Etapes: 0 - 1 - 2 *(de haut en bas)*

B15 - Recto (vert):
Action de base “PRENDRE DE L’ARGENT”: **Prenez en plus** un nombre **d’ouvriers** de la **couleur du dé** utilisé pour prendre de l’argent correspondant à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de bas en haut)*

B16 - Verso (rouge):
Action de base “CONSTRUIRE UNE SECTION DE MUR”: **Payez** un nombre de **Marks supplémentaires** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de haut en bas)*

B17 - Recto (vert):
Action de base “RÉDUIRE 1 RISQUE D’ACCIDENT”: **Gagnez** immédiatement un nombre de **Marks** correspondant à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de bas en haut)*

B18 - Verso (rouge):
Action de base “JOUER 1 SITE DE CONSTRUCTION”: **Payez** immédiatement un nombre de **Marks** équivalent à la valeur actuellement indiquée sur cette tuile Bourse.
Etapes: 1 - 2 - 3 *(de haut en bas)*

B19 - Recto (vert):
Action de base “CONSTRUIRE UNE SECTION DE MUR”: Vous **ne payez pas** pour les sections de mur que vous construisez qui correspondent aux couleurs actuellement indiquées sur cette tuile Bourse.
Etapes: Orange - gris/violet - rose/marron *(de bas en haut)*

B20 - Verso (rouge):
Action de base “CONSTRUIRE UNE SECTION DE MUR”: Les sections de mur que vous construisez qui correspondent aux couleurs actuellement indiquées sur cette tuile Bourse **coûtent 1 Mark supplémentaire**.
Etapes: Marron - violet/rose - orange/gris *(de haut en bas)*

Récapitulatif des accidents spéciaux

Doubles accidents

Vous devez augmenter les deux risques d’accident

Orange + rose

Rose + violet

Violet + gris

Gris + marron

Marron + orange

Petits bonus

Commencez par augmenter le risque d’accident de la couleur représentée. Puis prenez le “petit bonus” indiqué.

Orange + piochez 1 carte au choix

Rose + gagnez 1 point

Violet + gagnez 1 ouvrier au choix

Gris + gagnez 2 Marks

Marron + réduisez 1 risque d’accident de votre choix sauf marron (vous ne gagnez pas 1 point)

Récapitulatif des tuiles Maire

Carl Friederich Petersen

Départ: 10 Marks + 2 x 5 ouvriers

Capacité: Votre limite de cartes en main est de 7.

Pour toutes les règles qui concernent la limite de cartes en main, transformez “5 cartes en main” en “7 cartes en main”.

Départ: 5 Marks + 0 x 5 ouvriers

Capacité: A chaque fois que vous réduisez un risque d’accident, gagnez 2 points (au lieu d’un seul).

Gustav Heinrich Kirchenpauer

Départ: 10 Marks + 0 x 5 ouvriers

Capacité: A chaque fois que vous augmentez un risque d’accident, gagnez 1 ouvrier de la couleur de cet accident.

Départ: 5 Marks + 2 x 5 ouvriers

Capacité: Une fois par tour, vous pouvez activer un bâtiment (III) deux fois. *(Payez le prix deux fois, placez un marqueur Activation sur la carte après la seconde activation.)*

Hermann Anthony C. Weber

Départ: 10 Marks + 1 x 5 ouvriers

Capacité: Ne prenez pas de jeton Accident et ne tenez pas compte du coût du dé noir lorsque vous avancez sur la place de la Mairie.

Départ: 10 Marks + 2 x 5 ouvriers

Capacité: Gagnez une fois 5 Marks pour chaque majorité que vous avez. Prenez l’argent lorsque vous retournez votre marqueur de majorité.

Si vous devez retourner un de vos marqueur de majorité côté gris visible une nouvelle fois à cause de l‘effet d‘une carte, vous gagnerez de nouveau 5 Marks si vous réussissez à le replacer côté coloré visible plus tard dans la partie.

Johannes Versmann

Départ: 7 Marks + 1 x 5 ouvriers

Capacité: Chaque fois que vous construisez un “bâtiment 0”, gagnez immédiatement 1 point et 2 Marks.

Départ: 5 Marks + 1 x 5 ouvriers

Capacité: A chaque fois que vous jouez un site de construction, gagnez immédiatement 1 point.

Johann Georg Mönckeberg

Départ: 10 Marks + 1 x 5 ouvriers

Capacité: Chaque section de mur que vous construisez vous coûte exactement 2 Marks.

Départ: 5 Marks + 1 x 5 ouvriers

Capacité: A chaque fois que vous effectuez l’action de base “Prendre de l’argent”, prenez +2 Marks.

Récapitulatif des bateaux

Bateau violet:

Gagnez 4 Marks.

Bateau orange:

Prenez 3 ouvriers d’une seule couleur de votre choix.

Bateau gris:

Prenez la première carte de la pioche de la même couleur que la section de mur (*que vous venez juste de construire*) et effectuez une action de base avec cette carte.

Bateau rose:

Payez 3 Marks et avancez d’une case sur la place de la Mairie.

Il est donc possible d’avancer plus d’une fois sur la place de la Mairie lors d’un même tour.

Bateau marron:

Activez immédiatement 1 de vos bâtiments avec un symbole Eclair.

Bateau noir:

Réduisez de 1 un risque d’accident de votre choix et gagnez 1 point comme d’ordinaire.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.